POR SÓLO 3,95€

TODOS LOS JUEGOS • LA INFORMACIÓN MÁS PRÁCTICA Y ACTUAL • LOS MEJORES ANÁLISIS

LA REVISTA PARA EL JUGADOR MÁS EXIGENTE

Micromanía

PARA ADICTOS AL PC

¡¡TODO SOBRE LOS NUEVOS JUEGOS!!

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
El poder de la Tierra Media

REPORTAJE ESPECIAL

El nuevo rol online
EVERQUEST II, DRAGON EMPIRES WORLD OF WARCRAFT, GALAXIES...

Así son los juegos que dominarán la red

Previews, reviews, guías y trucos para más de 50 juegos

VEREDICTO FINAL

HALO
La acción más explosiva

ESTE MES 9 DEMOS

2 Cds ¡¡exclusivos!! con las mejores demos jugables para Pc

ANÁLISIS EN PROFUNDIDAD

COMMANDOS 3 DESTINATION BERLIN
¿El mejor de la serie?

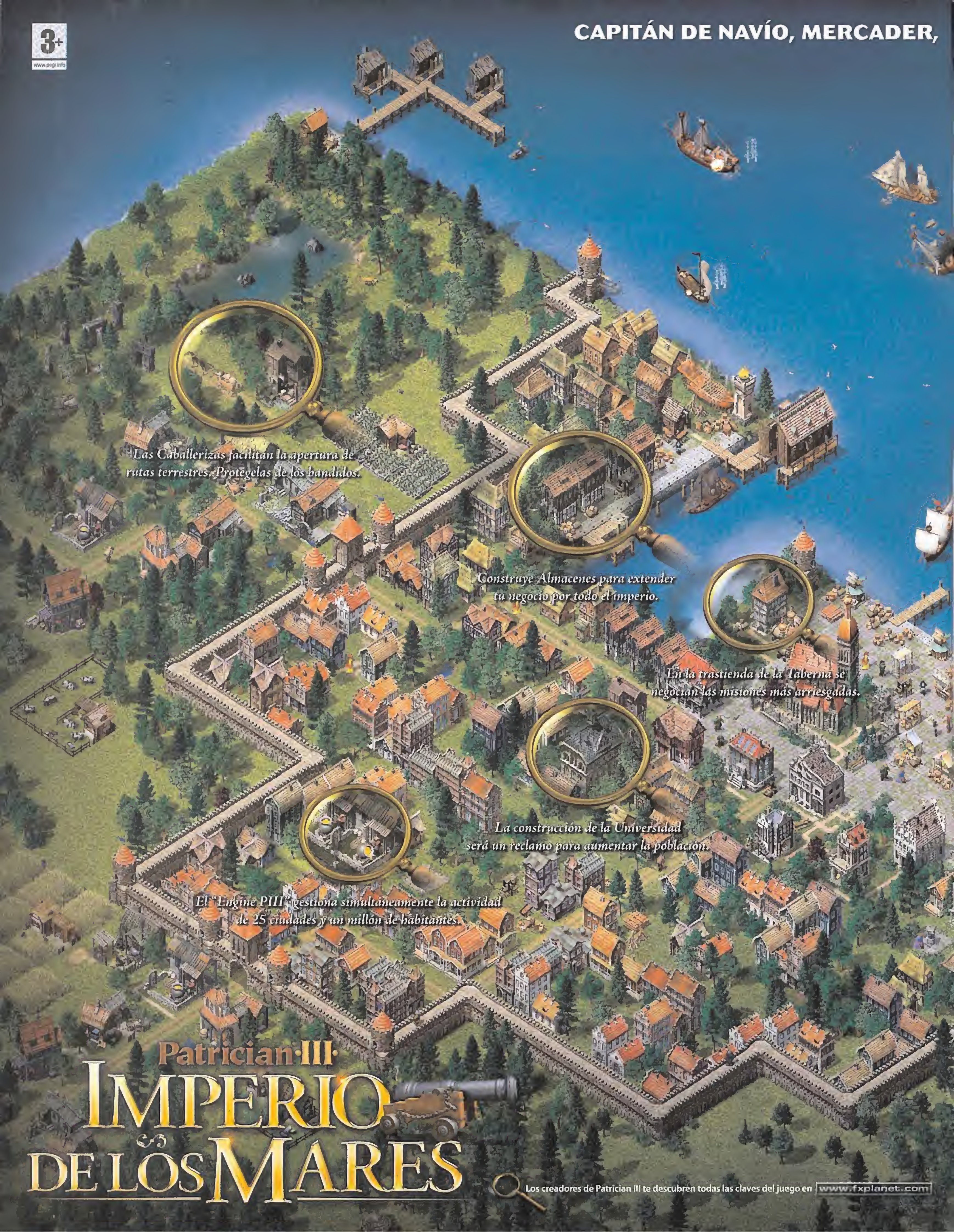
REVIEW Y SOLUCIÓN COMPLETA

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
Todas las claves de la Fuerza



AÑO XIX Número 105

HOBBY PRESS



3+
www.pegi.info
CAPITÁN DE NAVÍO, MERCADER,
Las Caballerizas facilitan la apertura de rutas terrestres. Protégelas de los bandidos.
Construye Almacenes para extender tu negocio por todo el imperio.
En la trastienda de la Taberna se negocian las misiones más arriesgadas.
La construcción de la Universidad será un reclamo para aumentar la población.
El "Engine PIII" gestiona simultáneamente la actividad de 25 ciudades y un millón de habitantes.
Patrician III
IMPERIO DE LOS MARES
Los creadores de Patrician III te descubren todas las claves del juego en www.fxplanet.com





Francisco Delgado
Director
f.delgado@micromania.es

Huevos de Oro

¡Las modas! ¡Ah, las modas! ¿Qué sería del mundo de los juegos de ordenador sin ellas? Esa inspiración que, de repente, parece atacar simultáneamente a puñados y puñados de estudios y compañías, y todos, casualmente, deciden ponerse manos a la obra con desarrollos de juegos que, quitándoles el nombre, parecen pollos de criadero: todos iguales. O, como alternativa, lo contrario. Se basan en lo mismo (guión, estilo de juego o licencia), pero eso sí, cada uno tira por un lado, tú te encuentras con cinco o seis juegos que se llaman igual pero no tienen nada que ver entre sí, y además son de distintas compañías, y ya tienes el lío montado. No sabes cuál es el que buscabas, y te tienes que fiar del dependiente de la tienda para que te intente aclarar tal delirio. ¿Que se pone de moda lo retro? Venga, a sacar versiones de juegos que triunfaron hace años, adaptadas a la tecnología actual. ¿Que se pone de moda un personaje? Pues no hay duda, series de juegos eternas y películas si hacen falta. ¿Que se pone de moda un género, y además con Internet como soporte? ¡Pues a ello, chicos! Todas las compañías grandes a meterse de cabeza, aunque luego los juegos sólo se distribuyan en Estados Unidos, y lleguen a España con retrasos de meses. ¿Que una obra literaria con 80 años de solera arrasa en el cine? Está claro, hay que sacar juegos que tengan que ver con ello, y cuantos más mejor... El quid de la cuestión está en la incoherencia que parece darse en muchas de estas cuestiones, porque el problema no está, tal como lo veo, en los juegos. El problema está en las estrategias, las políticas de desarrollo, producción y distribución que las compañías asumen como correctas. Porque los juegos, y eso es lo irónico, son muy buenos, en su mayoría. Pero estas tendencias de negocio en plan "boom" se convierten en la gallina de los huevos de oro. Cuando ya está exprimida, la abrimos para sacarle más oro. Y se acaba matándola. Eidos, por ejemplo, ha dicho que Core ya no va a hacer más «Tomb Raider» y ha pasado la licencia a Crystal Dynamics. Es fácil darse cuenta de estas cosas. Muchas de las novedades que encontrarás este mes en Micromanía, comenzando por la portada, te indicarán que ciertas modas están en su apogeo en el mundo del PC. Y ya sabes, si no puedes con el enemigo, únete a él. ¿Seré un esclavo de la moda?

> **“Cuando la gallina de los huevos de oro ya está exprimida, se la acaba matando”**

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Directora de Arte
Paola Procell

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe), Jorge Portillo

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

Colaboradores
J. A. Pascual, S. Erice, E. Ventura, P. Leceta E. Bellón, J. Martínez, R. Lorente, C. Nuzzo, A. Trejo, M.J. Cañete, Marimar G, J. Moreno, J. de la Fuente, N. Vico, Derek de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Jesús Caldeiro

Edita



Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos
Paola Procell

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín
<monima@hobbypress.es>
Jefe de Publicidad
Gonzalo Fernández
Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña
Los Vascos, 17 - 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17 - 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
Suscripciones
Tel.: 806 015 555
Fax: 902 540 111

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **EDILOGO** Avda. Sudamerica, 1532 1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.** Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F. Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martin - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Rivadeneyra**
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

1/2004

Printed in Spain









HOBBY PRESS es una empresa de AXEL SPRINGER

Sumario

CONTENIDOS

ESTE MES...



40

■ **PATRICIAN III** Descubre todo sobre la tercera parte de este juego en esta detallada preview.



36

■ **PRINCE OF PERSIA** Ya lo hemos jugado, y te contamos en esta preview nuestra primera impresión.



¡¡¡Las mejores demos jugables para tu PC!!!



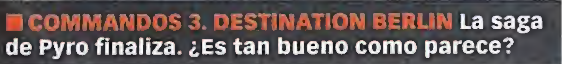


¡¡Más de 1 Giga de información con 6 Demos Jugables, extras, mods, actualizaciones, utilidades y mucho más...!!!



58

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS La obra maestra de Tolkien inicia su asalto final al PC. Un gran reportaje sobre los nuevos juegos de "El Señor de los Anillos".



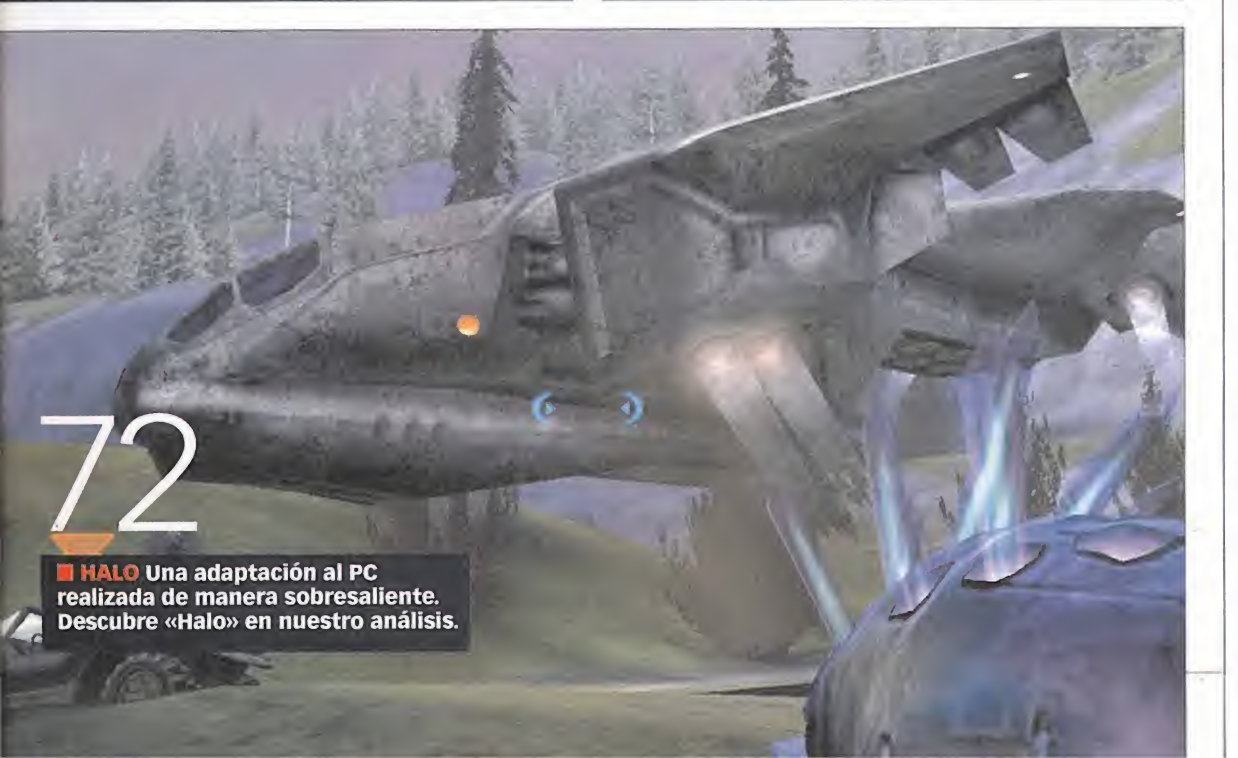
68

COMMANDOS 3. DESTINATION BERLIN La saga de Pyro finaliza. ¿Es tan bueno como parece?



104

JEDI ACADEMY Descubre todo el poder de la Fuerza. Las claves para ser el jedi más poderoso.



72

HALO Una adaptación al PC realizada de manera sobresaliente. Descubre «Halo» en nuestro análisis.

Índice por juegos



Basado en la tecnología del motor Karma Physics, el próximo «UT 2004» simulará movimientos reales y una compleja interacción con el entorno.

Desde la redacción



Santiago Tejedor

Hay para todos

Entre los nuevos juegos de acción, hay una marcada tendencia que podemos apreciar en títulos como «Breed» y «Halo», que consiste en dotar al género acción de nuevas posibilidades, basadas en el control de toda clase de vehículos. Ahora estamos ante otro nuevo ejemplo, con «UT 2004». Pero además hemos de evaluarlo en conjunción con una vocación de juego multiusuario masivo. Esto ya lo habíamos visto en «Battlefield 1942», pero en una dimensión mucho menor. Así, pensando en tomar parte en batallas del calibre de «UT 2004» no vamos a poder resistirnos...

Atari prepara «Unreal Tournament 2004»

La batalla sin límites

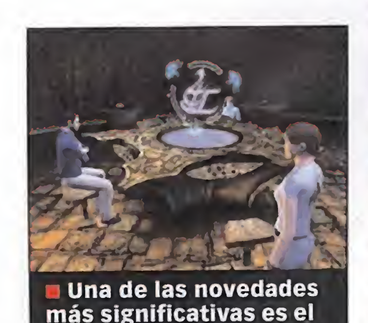
Presentado en el pasado E3, el relevo de la serie «Unreal Tournament» empieza a tomar forma, con innovadoras aportaciones que trazarán el rumbo de la acción multijugador.

▶NUEVOS JUEGOS ▶/DIGITAL EXTREMES/EPIC/ATARI ▶PC ▶ACCIÓN ▶OTOÑO 2003

Podrán emplearse en la batalla naves, tanques... alterando drásticamente las posibilidades de juego multiusuarios conocidas.

Atari ha concretado algunas de las características que estarán presentes en uno de los desarrollos clave para el próximo año. Al igual que su predecesor, «Unreal Tournament 2004» nos presentará futuristas gladiadores enfrentados entre si, conectando hasta 32 jugadores en una misma arena. Pero esta vez, sumándose a las variantes de juego ya conocidas y a los modificadores gratuitos que han aparecido en la serie, se incorporan nuevas modalidades de juego. El modo "Assault" se ha rediseñado completamente, ofreciendo batallas en las que el reto de los jugadores consistirá en atacar o defender bases, para lo cual podrán utilizar una amplia variedad de vehículos como buggies hasta tanques, hovercraft o aeronaves y armamento defensivo fijo. También aparece un nuevo modo, "Onslaught" que enfrenta a los jugadores por equipos en escenarios de juego que tendrán un tamaño realmente descomunal. El objetivo en el desarrollo de este modo es que los jugadores tomen parte en una verdadera "batalla campal", dando lugar a una experiencia sin precedentes dentro de la acción multiusuario. Para facilitar la coordinación de acciones entre jugadores de un mismo bando, se prepara un sistema de comunicaciones por voz.

Habrá multitud de escenarios necesariamente exteriores para poder albergar batallas masivas.


Una de las novedades más significativas es el apartado multijugador.


El sistema de combate de «UXO» nos permitirá, de forma sencilla, realizar golpes especiales en función del nivel de habilidad alcanzado.

«Uru» nos lleva más allá de «Myst»
Salto de eje

▶NUEVOS JUEGOS ▶CYAN WORLDS, UBI SOFT ▶PC ▶AVENTURA ▶FINALES 2003

Tras los éxitos mundiales de «Myst» y «Riven», en breve nos llegará «Uru», la nueva aventura que toma a la tribu de los D'ni como protagonistas. Una vez más volveremos a la ya famosa Isla Nublada, en un estilo de juego que marcó una época: libertad para explorar bellos paisajes, posibilidades nulas de morir y perder en el juego, una gran cantidad de puzzles que resolver observando las pistas que hay repartidas... En definitiva, una forma diferente de entender el entretenimiento, alejada de los disparos y la velocidad. Y por si fuera poco, los jugadores podrán abonarse a un mundo adicional en el que podrán compartir sus experiencias con otras personas.

Regreso a Britannia
La gran aventura

▶NUEVOS JUEGOS ▶ORIGIN, ELECTRONIC ARTS ▶PC ▶ROL ONLINE ▶FEBRERO 2004

Basándose en el motor gráfico de «Unreal», promete ser uno de los juegos más impactantes en desarrollo. «Ultima X Odyssey» tiene entre sus características más innovadoras, un sistema de juego llamado Odyssey Adventure System, que permitirá que cada jugador reciba misiones personalizadas, que desarrollará en entornos privados sin la molestia de otros seres. Además, incorporará un sistema de Virtudes, con el que llegado el caso de dominarlas todas (son ocho), podríamos convertirnos en el nuevo Avatar. Algo realmente complejo y duro, pues dependerá de cómo nos comportemos en el juego y el camino que sigamos. En cualquier caso, el juego está muy avanzado, pues ya se ha testeado "en secreto", acelerando así el lanzamiento.

Un juego espacial de los creadores de «Blade»
¡Lo hispano marcha!


Un espectacular combate entre dos cazas, que acabará enseguida...

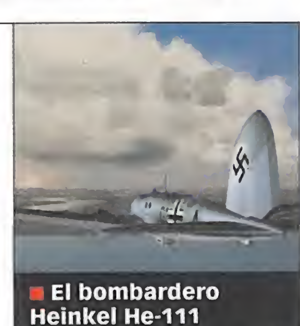
▶N. JUEGOS ▶MERCURYSTEAM ENT. ▶PC ▶ACCIÓN ▶2004

Fruto del trabajo de antiguos trabajadores de Rebel Act («Blade») nos llega «Scrapland», un juego de acción ambientado en un universo ficticio. En el papel del robot D-Tritus nos adentraremos en un universo tridimensional formado por cientos de personajes diferentes con los que conversar y combatir, así como apoderarnos de sus naves y pilotarlas a gran velocidad mientras luchamos contra los enemigos.

Revive la batalla de Inglaterra
Vivir peligrosamente

▶N. JUEGOS ▶AEROPLANE HEAVEN, JUST FLIGHT / PC ▶SIMULACIÓN ▶OCTUBRE 2003

Battle of Britain» es una expansión para «Microsoft Combat Flight Simulator 3» que nos permitirá revivir los meses en los que la resistencia al Ejército alemán por parte de los ingleses salvó seguramente al mundo entero. A través de 40 auténticas misiones ordenadas cronológicamente (20 con la RAF y 20 con la Luftwaffe) pilotaremos los once aviones más famosos de la época en las mismas condiciones climatológicas y con los mismos objetivos que entonces.


El bombardero Heinkel He-111 sobrevuela el canal de la Mancha.

Última hora

EL LEGENDARIO guionista Stan Lee ha sido fichado recientemente por Activision como consultor de cara a la amplia lista de títulos que esta compañía piensa desarrollar en consola y PC basados en los súperhéroes de los comics de Marvel.

DESDE EL PASADO 15 de septiembre se encuentra disponible para descargar el benchmark AquaMark3, el primero que incorpora un motor gráfico 3D para DirectX 9 así como juegos de la talla de «Aquanox», 1 y 2, y el próximo «SpellForce».

LA SEPARACIÓN entre EIDOS y Sports Interactive es ya un hecho. «Championship Manager 2003/04» será el último juego que hacen juntos, y ambos ya han manifestado sus intenciones de sacar diferentes productos a partir de la próxima temporada.

KONAMI ha confirmado que de cara a la campaña de Navidad dos de sus títulos más importantes en PS2 saldrán también en PC. Así, podremos disfrutar del deporte rey en «Pro Evolution Soccer 3» y del terror en estado puro de «Silent Hill 3».



CON UN PRESUPUESTO de 30 millones de dólares comenzará el próximo año el rodaje de la adaptación al cine del juego «BloodRayne». La productora, Boll KG, es la misma que está detrás de las películas basadas en «Alone in the Dark» o «The House of the Dead». Así que tiene buena pinta.

Breves

ACCLAIM distribuirá los próximos juegos de consola y PC de Sega Europe en España, en virtud de un acuerdo hecho público el pasado 3 de septiembre. Entre los primeros títulos se encuentra «Worms 3D» para PC.

«HALF-LIFE 2» contará con tres versiones diferentes de cara a su comercialización. Una con el individual, otra además con el multijugador y una tercera denominada Collector's Edition.

UN JUEGO de trenes para PC se prepara en los estudios de Just Trains para las próximas semanas. «Trainz Railway Simulator 2004» contará con 50 locomotoras con sus cabinas en 3D y miles de kilómetros de recorridos.

LA PELÍCULA "Sinbad La leyenda de los siete mares", está siendo convertida a juego de acción para PC por parte de Atari. Se espera que esté para final de año.

■ La interfaz de «Gun Metal» es bastante sencilla, con los indicadores de estado abajo y un radar de situación arriba como únicos elementos.

A punto de lanzarse «Gun Metal»

Transformer por un día

▸NUEVOS JUEGOS ▸ZOO DIGITAL ▸PC ▸ACCIÓN ▸OCTUBRE 2003

Gun Metal» fue durante el año 2002 uno de los mejores juegos del catálogo de Xbox. Ahora le toca el turno de comprobar si en PC va a conseguir el mismo éxito. Ambientado en un lejano planeta llamado Helios, antiguamente una colonia de la Tierra, vamos a convertirnos en un robot de última generación que debe desnivelar el rumbo de la contienda que enfrenta a los antiguos pobladores de Helios con los nuevos. Dicho robot es una de las armas más sofisticadas creadas, hasta el punto de poseer unas dimensiones verdaderamente impresionantes (mide unos 10 metros de alto), una gran cantidad de armamento y lo que es más importante, la posibilidad de transformarse en un avión de combate. Así nos enfrentaremos a lo largo de 14 misiones a todo tipo de enemigos, principalmente soldados, tanques y fortalezas en tierra y otras naves en el aire.


■ A veces nos transformaremos en un caza de combate para luchar contra los enemigos voladores.

Con las reglas 3.5 de D&D

Espada y brujería

▸N. JUEGOS ▸TROIKA GAMES, ATARI ▸PC ▸ROL ▸DICIEMBRE 2003


■ Un combate entre nuestro grupo y algunos monstruos.

The Temple of Elemental Evil» es una de las campañas de Dungeons & Dragons más famosas desde su primera aparición en 1985 dentro de la serie Greyhawk. Ahora, Gary Gygax, su creador original, la ha recreado en PC con las nuevas reglas 3.5. Al frente de un grupo de cinco personajes veremos que una sencilla misión de rescate se convierte en una completa odisea por salvar el mundo. El juego usa un sistema de combate por turnos y durante el camino nos encontraremos con los enemigos más clásicos de D&D, como gigantes de la colina, hombres lagarto o varias clases de demonios. De lujo para los seguidores de la D&D.

■ La ambientación del juego nos muestra los resultados de la guerra nuclear.

El rol futurista se llama «Shadow Vault»

Pánico nuclear

▸NUEVOS JUEGOS ▸MAYHEM STUDIOS, STRATEGY FIRST ▸PC ▸ROL, ESTRATEGIA ▸PRIMAVERA 2004

Este juego está ambientado en una historia de la Tierra alternativa, en la que la amenaza nuclear se ha convertido en una triste realidad y el planeta hace frente a su nueva situación. Así, deberemos luchar a lo largo de 20 niveles en la campaña individual o en 10 mapas diferentes si lo hacemos contra otras personas en Internet o LAN. En el primero de los casos, el juego nos ofrece una treintena de personajes diferentes tales como médicos, ingenieros o francotiradores por citar algunos, cada uno con sus puntos fuertes y débiles. De entre ellos deberemos elegir los que combatirán de nuestro lado, teniendo en cuenta que el mismo tipo de personaje nos lo podremos encontrar en las filas rivales. En total además, tendremos 30 habilidades únicas y unos 40 tipos de acciones diferentes. Por ello, será importante elegir con cuidado y acierto nuestras tropas con el objeto de hacer frente en las mejores condiciones posibles a los desafíos que nos propone «Shadow Vault», con el que se nos aseguran incontables horas de diversión y aventura.



TRON 2.0®
entra
EN EL MUNDO QUE EXISTE EN TU ORDENADOR.
Un virus tiene en vilo a todos los sistemas informáticos del mundo y los programas te han identificado como la fuente de todos los problemas.
Es necesario luchar para desbaratar los siniestros planes que amenazan con corromper una realidad y transformar la otra para siempre.
WWW.PLANETADEAGOSTINI.NET
12+
www.pegi.info
PC CD ROM
MONOLITH
POWERED BY gamespy
Sound BLASTER 24-bit
Maximize your experience with pentium 4
BUENA VISTA INTERACTIVE
PLANETA DeAGOSTINI
interactive
The way it's meant to be played
NVIDIA
NVIDIA GeForce FX
The GPU of Tron 2.0
© Disney. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. NVIDIA, the NVIDIA logo, NVIDIA The Way it's Meant to be Played logo and other NVIDIA marks are trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. The Pentium mark is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. The ratings icon is a registered trademark of the Interactive Digital Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Segunda parte de «Ground Control»

Contra el Imperio

▶N. JUEGOS ▶NDA PRODUCTIONS, MASSIVE ENT., VIVENDI ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶DICIEMBRE 2003



■ En algunas misiones controlaremos un grupo de soldados por complicadas zonas, como este río.

En el año 2741 la guerra que asola la galaxia ha entrado en su fase más sangrienta. El malvado Imperio ha tomado el control de Morningstar Prime, el último planeta en poder de la Alianza. En el papel del capitán de la Alianza Jacob Angelus, deberemos cambiar el rumbo de la lucha del lado de la Alianza, con la ayuda de una antigua leyenda que descubriremos poco a poco. El juego presenta un nuevo motor en 3D, que destaca especialmente por la fluidez en los movimientos. Dispone de un sistema en el que la estrategia debe ser planificada con detalle antes de cada batalla, para tener mayores posibilidades. Y además dispondrá de un nuevo multijugador que permitirá a cualquier jugador unirse a una partida a medias.

Tus consolas en el monitor del PC

¡Todas para uno!

▶HARDWARE ▶VENOM LTD ▶PC, XBOX, PS2, NGC, PSONE ▶YA DISPONIBLE

Universal Games Console to PC Monitor Adapter es el largo nombre de este aparato que nos permite tener conectadas al mismo tiempo al monitor del PC nuestras consolas preferidas, al igual que el propio ordenador. El aparato soporta tanto consolas PAL como NTSC y no necesita de fuente de alimentación externa. Mediante un sencillo botón podemos seleccionar el origen de la imagen en cualquier momento y disfrutar así de cualquiera de nuestras máquinas con un clic. Y lo que es mejor en el caso de las consolas, con la resolución de un monitor de PC, superior a la de la TV.



Los más esperados

Ha terminado la espera para «Halo», «Commandos 3» y «Jedi Academy», abriéndose paso a otros grandes lanzamientos. Entran en la lista «UT 2004» y «Rome: Total War». También incorporamos a «Medal of Honor: Pacific Assault», que viene para disputarle el puesto diréctamente a «Call of Duty». En resumen, muchos cambios en nuestra lista este mes.

PARRILLA DE SALIDA

Empires: Los Albores de la Era Moderna
▶OCTUBRE 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶STAINLESS STEEL/ACTIVISION
Ya queda muy poco y si no hay sorpresa de última hora estamos ante el mejor juego de estrategia del momento.

Call of Duty
▶NOVIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶INFINITY WARD/ACTIVISION
«Call of Duty» parece reunir lo mejor de los juegos de acción con ambientación histórica. No hay razón alguna para pensar que no va a conseguir hacerlo con un acierto pleno.

Half-Life 2
▶NOVIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶VALVE/SIERRA
Mientras ansiamos el momento de su lanzamiento, van apareciendo nuevos indicios que apuntan a que va a ser una auténtica revolución en la industria, en todos los aspectos.

Unreal Tournament 2004
▶NOVIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶DIGITAL EXTREMES/EPIC/ATARI
Imagina una descomunal batalla multijugador, con personajes a pie y toda clase de vehículos y naves controlados cada uno por un jugador... ¿Acaso hace falta decir más?



CALENTANDO MOTORES

Max Payne 2: The Fall of Max Payne
▶NOVIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶REMEDY/TAKE 2
«Max Payne 2» ha despertado toda nuestra atención augurando acción, dramatismo y un realismo insólito. El thriller más espectacular hecho videojuego.

Deus Ex 2. Invisible War
▶SEPTIEMBRE 2003 ▶ROL ▶PC, XBOX ▶ION STORM/EIDOS
El género rol tiene en «Deus Ex 2» uno de los títulos con más altas expectativas de aquí a un futuro inmediato.

Black and White 2
▶DICIEMBRE 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶LIONHEAD/EA
Su predecesor ha pasado a la historia como el mejor simulador de dios y esta continuación va por el mismo camino.

Medal of Honor: Pacific Assault
▶PRIMER TRIMESTRE DE 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶EALA/EA
Recordamos a «Allied Assault» como uno de los referentes contemporáneos del género acción y esta nueva entrega de «Medal of Honor» parece superarlo en todo.

EN BOXES



Far Cry
▶2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶CRYTEK/UBI SOFT
Hasta que Crytek dio la sorpresa en el pasado E3 era un juego apenas conocido, pero ha demostrado que su tecnología vanguardista, su excepcional ambientación y una Inteligencia Artificial que no es comparable a lo que se estila en la actualidad hacen de este juego, uno de los títulos clave para el año que viene.

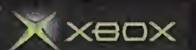
Rome: Total War
▶OTOÑO DE 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶THE CREATIVE ASSEMBLY/ACTIVISION
Imagina que pudieras liderar miles de legionarios romanos y sus rivales contemporáneos en batallas épicas de la época antigua. Tentador... ¿no?

Doom 3
▶A LO LARGO DE 2004 ▶ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶Id/ACTIVISION
Ha vuelto a retrasar su lanzamiento pero sigue siendo el título más esperado. Cada imagen que se hace pública de «Doom 3» es toda una noticia.





Un guerrero esclavizado,
elegido por los dioses...
para devolver la gloria al Imperio.





PlayStation 2

Lanzamiento
28-octubre-03



Acclaim
www.acclaim.es

A punto «Legacy Of Kain: Defiance»

Y Kain encontró a Raziel

▶NUEVOS JUEGOS ▶CRYSTAL DYNAMICS, EIDOS ▶PC, XBOX, PS2
▶AVENTURA ▶NOVIEMBRE 2003

Defiance» es la siguiente entrega de la popular saga «Legacy of Kain». En esta ocasión encontraremos a Kain y Raziel, enemigos en anteriores aventuras, luchar hombro con hombro contra una fuerza llamada Hylden, tan poderosa que amenaza seriamente con acabar con ambos. Esta es la primera vez que vemos esta unión entre ambos personajes, que nos permitirá jugar con ellos de forma alternativa en los diferentes niveles, y disfrutar así de sus grandes poderes para acabar y atrapar las almas de la gran cantidad de enemigos a los que nos enfrentaremos en esta aventura. Para ello, contaremos con algunas novedades, especialmente la habilidad de Telekinesis.


En «Defiance» dispondremos de un motor gráfico 3D con movimientos dinámicos de cámara en el combate.

«Shadow Ops» nos llevará a Europa del Este

Amenaza terrorista

▶NUEVOS JUEGOS ▶ZOMBIE STUDIOS, ATARI ▶PC, XBOX ▶ACCIÓN ▶JUNIO 2004

A partir del motor gráfico de «Unreal», Zombie Games está creando un juego de acción en primera persona que nos trasladará a la Europa del Este. A los mandos de un comando de élite, nuestra misión consistirá en recuperar un producto llamado Mercury Red, un potente acelerador nuclear que persiguen los terroristas, evidentemente, para nada bueno. Durante nuestra misión visitaremos diversas ciudades del Este de Europa, así como algunas bases militares ocultas en Rusia, e incluso realizaremos pequeñas incursiones en Bosnia o las Islas Filipinas (en el otro extremo del mundo). Las misiones a realizar serán variadas tanto en número (una veintena) como en temática, pues van desde el rescate de rehenes a la protección de personas pasando por la destrucción de diversos edificios clave de la trama del juego. Y todo ello en localizaciones reales, con texturas de gran calidad gracias a las fotografías tomadas de dichas zonas. Promete.


Tener buena coordinación con los compañeros será vital en la lucha.

Zeta nos presenta «Restaurant Empire»

Un juego de 5 tenedores

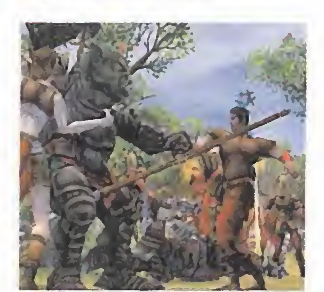
▶NUEVOS JUEGOS ▶ENLIGHT SOFTWARE, ZETA GAMES ▶PC ▶ESTRATEGIA,

Desde los tiempos de «Pizza Tycoon» no contábamos con un simulador de restaurante para nuestros ordenadores compatibles. Por fin ahora tenemos otro juego, adaptado a los tiempos actuales, que hará las delicias de aquellos que disfrutan levantando auténticos emporios comerciales desde la nada. Porque empezaremos de cero, pero si tenemos buen ojo con la situación del local, la decoración del mismo y lo que es más importante, con el menú elegido y los precios, rápidamente tendremos éxito en el juego y veremos cómo crece nuestro restaurante (y nuestra cuenta). Además, deberemos especializarnos en algún tipo de comida (italiana, francesa, marisquería o asador) y contratar a los empleados, que determinarán buena parte de nuestro éxito o fracaso en función del grado de satisfacción del cliente. Ya se sabe que encontrar un buen cocinero no es fácil...

Magia con «SpellForce»

Conflicto de razas

▶N. JUEGOS ▶JOWOOD, PHENOMIC GAMES, BIGBEN INTERACTIVE ▶PC ▶ESTRATEGIA, ROL ▶DICIEMBRE 2003



De los creadores de «Settlers» nos llega un juego que podría definirse como una mezcla de lo mejor de «WarCraft III» y «Dungeon Siege». Ambientado en un mundo fantástico, por un lado encontramos pinceladas de juego de estrategia en el que disponemos de seis razas para elegir (hombres, elfos, elfos oscuros, enanos, trolls y ogros), con los que hacer uso de la naturaleza para construir edificios y mejorar las tropas. Y por otro, encontramos que nuestras unidades mejoran con la experiencia. El juego cuenta con un motor gráfico impresionante, totalmente 3D.

Breves

- **LA INDUSTRIA** del videojuego cuenta con su propio salón de la fama. Inaugurado durante el reciente ECTS, la primera persona que ha ingresado en él es Toby Gard, creador de «Tomb Raider».
- **BASADO EN** «Magic The Gathering» se desarrolla para PC y Xbox un juego de nombre «Battlegrounds», que saldrá a finales de año y permitirá jugar una aventura compuesta por 6 capítulos.
- **ART FUTURA**, el festival de arte y tecnología de referencia de España celebrará su próxima edición entre los días 9 y 12 de octubre de forma simultánea en cinco ciudades españolas: Barcelona, Madrid, Vigo, Vitoria y Granada.
- **LA FINAL** de World Cyber Games se celebrará en la ciudad coreana de Seúl entre los días 12 y 18 de octubre, en juegos como «FIFA 2003», «Age of Mythology» o «Counter Strike».



Consola de juegos
Móvil. Multijugador.
Los mejores juegos con nuevas funcionalidades
Gráficos 3D-Tecnología Bluetooth
Reproductor MP3-Radio FM estéreo-
Conectividad GSM/GPRS tribanda

www.es.n-gage.com

N-GAGE
NOKIA

anyone
anywhere

El infierno se acerca...

Doom 3



▸PC
▸ACCION
▸ID SOFTWARE/ACTIVISION
▸2004

1 El realismo que se está consiguiendo en los escenarios, más por el tratamiento de las texturas y la iluminación, que por el número de polígonos que componen los mismos, está llegando en «Doom 3» a cotas inimaginables. El juego que id Software está creando con los sistemas de luces y sombras, además, pretenden transmitir un claro sentimiento de claustrofobia y angustia al jugador.

2 Aún en los escenarios exteriores este sentimiento esta presente de igual modo. Pero en este caso se incide más en la acción directa con enemigos. Algunos de estos, además, tendrán la costumbre de atacar en grupos.

3 Una de las grandes novedades de «Doom 3» será su modo multijugador. Id tiene intención de ofrecer un deathmatch clásico pero en entornos muy agobiantes, donde luces y sombras tendrán un papel protagonista.

Más Max que nunca

Max Payne 2


2


1

▶PC
▶ACCIÓN
▶REMEDY/ROCKSTAR
▶NOVIEMBRE 2003

1 Remedy ya ha confirmado que la versión final del juego incluirá una serie de herramientas para la creación de "mods". Editores de escenarios, texturas, modelos, etc., con lo que todo aquel que lo desee podrá crear su propio universo «Max Payne».

2 El salto técnico que supone con respecto al original es tremendo. El enorme detalle gráfico sólo es superado por la intensidad de la acción y el estupendo guión. Eso sí, los más puristas tendrán que acostumbrarse al nuevo aspecto de Max o bien, usando las herramientas de edición, importar el modelo del protagonista del original para incluirlo en en el nuevo título.

3 La aparición de Mona Sax no parece limitarse a un rol de secundaria. Aunque Remedy no ha desvelado aún todo el guión y el diseño del juego, es muy posible que Mona acabe ayudando de manera decisiva a Max e incluso.... ¿qué el jugador la pueda controlar?

3

Como la guerra misma

Hidden & Dangerous 2



▶PC
▶ACCIÓN TÁCTICA
▶TAKE 2
▶NOVIEMBRE 2003

1 La segunda parte de «Hidden & Dangerous» ofrece un interesante puñado de novedades, que se ven desde el mismo instante en que entramos en el menú de opciones. Podremos jugar en primera o tercera persona, o decantarnos por el modo de táctica. Se podrá hacer uso del modo de equipo estratégico, así como utilizar distintas tácticas: agresivo, sigilo, etc.

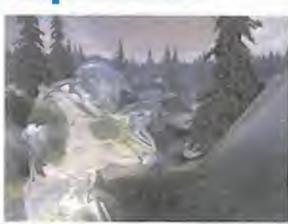
2 Controlamos a un grupo de cuatro soldados, cada uno con sus distintas habilidades en diferentes campos. Todos siguen las órdenes asignadas y se ajustan al modo de juego por que nos decantemos, pero es imprescindible mantener con vida al jefe del equipo.

3 El apartado mutlijugador ha mejorado enormemente respecto al juego original, sobre todo en la eliminación de distintos bugs, aunque los modos disponibles se limitan al todos contra todos. No habrá bots, y todo se educirá al concurso humano. Será importante, de este modo, escoger adecuadamente el mapa en el que jugar dependiendo del número de usuarios.

CARTAS A LA REDACCIÓN

¿Quejas, dudas, solicitudes, preguntas,...? Aquí es donde tienes que mandárnoslas si quieres convertirlas en respuestas

Aficionado impaciente



Llevo mucho tiempo esperando la versión de PC de «Halo» y tras leer vuestra preview del número 103 mi impaciencia no ha hecho sino acrecentarse. Por eso mismo el motivo de mi carta es protestar porque el juego vaya a salir con tantísima diferencia con respecto a la versión de Xbox. ¡Pero si hasta está a punto de salir su segunda entrega!
¿Por qué nos olvidan siempre a los jugadores de PC?

Héctor

Tienes toda la razón en que la espera ha sido muy larga y más después de los continuos retrasos que ha sufrido el juego, pero, bueno, al menos te puede quedar el consuelo de que más que de una conversión directa vas a poder disfrutar de un juego perfectamente optimizado para PC, con nuevas características exclusivas y con un acabado impecable. Mejor eso que no una conversión apresurada y llena de bugs, ¿no te parece?

¿Tú también, Valve?



Me parece una vergüenza que «Half-Life 2» se vaya a retrasar, sobre todo después de que hubieran insistido tanto en que no se iban a pasar ni un día de la fecha. Al final lo mismo de siempre. ¿Es que no se puede realizar un juego sin que se sufran retrasos sobre lo previsto?

Manuel Beltrán

A nosotros también nos parece muy mal el retraso, aunque parece que no va a ser muy importante y no vamos a tardar demasiado en disfrutar de «Half-Life 2». Eso sí, no ponemos la mano en el fuego, no vaya a ser que nos achicharremos...

Baloncesto internacional



Me gustaría saber por qué no se animan en EA Sports a realizar una entrega de la serie «NBA Live» pero al estilo de «FIFA», es decir, incluyendo ligas nacionales como la española, la italiana, la argentina, la francesa... etc. Creo que sería una opción a tener muy en cuenta.

Carmelo Espejo Egea

Pues sí que sería interesante, y, ¿por qué no?, puestos a imaginar podríamos llamarlo «FIBA Live 2004», ¿no? En fin, ahí queda tu propuesta con la que seguramente estarán de acuerdo muchos lectores.

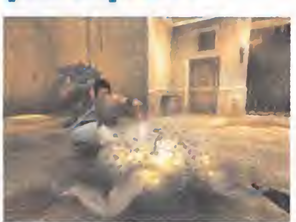
Mejor expansiones

Quiero opinar sobre "La Polémica" del mes pasado y decir que estoy totalmente de acuerdo con que es mucho mejor sacar una expansión buena que una continuación mala. Sobre todo por el apartado económico, porque la verdad ya estoy aburrido de segundas entregas que prometen el oro y el moro y luego descubres que te están vendiendo el mismo juego por 50 euros.

David G.

El de las expansiones es un tema que al parecer interesa bastante a muchos usuarios y que ha generado muchas respuestas, la mayoría de las cuales estaban dirigidas en el mismo sentido que la tuya. También hay quien está a favor de sacar continuaciones independientes, pero son los menos.

Nostalgia principesca



Vuestro último número me ha gustado mucho, pero lo que más el reportaje de «Prince of Persia». Todavía me acuerdo de cuando apareció la primera entrega de la serie y el bombazo que supuso. Os confieso incluso que de vez en cuan-

Carta del mes — Bien por la Campus Party

Soy un asistente a la última Campus Party y escribo para enviar un saludo a toda la gente estupenda que conocí allí y para recordarles que al año que viene nos volvemos a ver. También quiero decir que me parece estupendo que se convoquen en nuestro país eventos de estas características y que la enorme cantidad de gente que fuimos debería animar a las empresas a promocionar y organizar mas eventos similares.

CarCaMusa



Fantástica, sí, señor, la Campus Party de este año, y multitudinaria también, y muy calurosa (aunque esto último no importa cuando tienes la oportunidad de compartir aficiones con más de 4.000 personas de todas partes de España). A ver si el año que viene nos volvemos a encontrar todos allí y, ¿por qué no?, con otros mil nuevos amigos, para compartir nuestra pasión por los ordenadores.

La queja — Abucheo a LucasArts

Os escribo porque estoy indignadísimo con la decisión de LucasArts de interrumpir el desarrollo de la nueva entrega de «Full Throttle». Si ya andamos escasísimos de aventuras –precisamente el mes pasado un lector protestaba por eso mismo– me parece el colmo que cancelen una continuación que había generado tanta expectación.

Tony

Estamos de acuerdo contigo en que la decisión de LucasArts no podía ser más inoportuna y compartimos tu indignación al cien por cien. Si te sirve de consuelo nosotros intuimos que más que de una cancelación se trata de un aplazamiento sin fecha. Vamos, que el juego acabará saliendo más tarde o más temprano, aunque eso a los aficionados al género nos sirva ahora de muy poco. Paciencia.



Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.



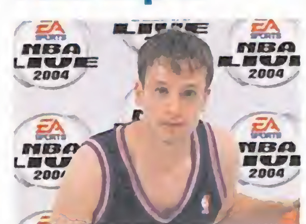
■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

do todavía la juego un ratito. Sólo pido, de verdad, que no empiecen también con los retrasos y los aplazamientos.

J. L. S.

¿Y qué podemos decir salvo que nos unimos a ti en tus ruegos? De momento, eso sí, no parece que vaya a haber ningún problema de fechas, pero claro, ya sabemos todos que en estas cosas nunca se puede tener la certeza absoluta.

Bien por Raúl López



@ Quién me iba a decir a mí hace unos años que iba a poder ver la cara de un jugador español en la caja de una entrega de la serie «NBA Live». Quiero felicitar a Raúl López por su elección y por su fulgurante carrera, así como a EA Sports por su acierto al elegirle.

Bruno Fraile

Sí que es sorprendente, sí. O mejor dicho, sí que lo hubiera sido hace unos años, porque nuestro deporte cada día descubre nuevos talentos de talla mundial y de hecho ya son muy pocos los juegos de EA Sports que no han tenido un español en su portada. Quién sabe, a lo mejor dentro de un años caen incluso «Madden» o «NHL»... ¿o tal vez el «Baseball»?

De anticuario

@ Soy un apasionado desde hace ya más de quince años. Por supuesto en aquella época mi poder adquisitivo era exiguo, pero ahora que trabajo me ha dado por coleccionar hardware, cuanto más antiguo mejor: Spectrum, Lynx, Commodore... ¿Podéis indicarme vosotros alguna tienda dónde comprar este tipo de material? Porque a mis amigos ya los he esquilmado a todos...

F.D. Freak

Ay, cuántos recuerdos nos traen esos nombres... y que viejos nos hacen. Espera un momento que recogemos el bastón y la botella de agua caliente y te contestamos en seguida... Ahora en serio, es difícil que encuentres material realmente antiguo en nuestro país, básicamente porque muchos de los equipos más antiguos apenas sí se distribuyeron. Tu mejor opción es acudir a los sitios de subastas de Internet, americanos o ingleses principalmente, que son un verdadero filón para los aficionados a este tipo de cosas.



Formidable que la compañía SiS se atreva a disputarle mercado de tarjetas gráficas a ATI y nVidia con el lanzamiento de nuevos procesadores gráficos.

Lamentable la contienda que mantienen Valve y nVidia acerca de si el rendimiento de «Half-Life 2» en las tarjetas de ésta última es o no decepcionante.

«Galaxies» ya



✉ Estoy totalmente de acuerdo con lo que decía Schmendrick en su columna de "Maníacos del calabozo" del mes pasado. Yo también creo que es una vergüenza que todavía no haya aparecido en España «Star Wars Galaxies». Lo que pasa es que saben que al final picaremos porque somos unos viciados de Star Wars, pero si no se lo comprara nadie a lo mejor otra vez espabilaban.

Lucas S.

Parece que la impaciencia se va haciendo más y más grande entre los aficionados que esperan este juego online de mundo persistente. Dejamos ahí tu opinión, que es la misma de muchos otros lectores, para ver si algún responsable la ve y se da por aludido. Y mientras tanto... a seguir esperando. Qué lata.

En pocas palabras



SÍ nos gusta

- Que muy pronto esté disponible, el que fue uno de mejores juegos de Xbox de 2002, «Gun Metal»
- El rumbo que toma la experiencia de juego multijugador con los mapas gigantes que tendrá «Unreal Tournament 2004».
- Que la industria de videojuego española siga emprendiendo desarrollos prometedores como «Scrapland».
- Que el poderoso motor gráfico de «Unreal», en su última versión, sirva de base para el desarrollo de «Ultima X Odyssey», la nueva entrega de la popular serie de rol online de Origin.

NO nos gusta

- Que muy pocas compañías se atrevan a sacar versiones especiales de sus títulos, aprovechando las virtudes del formato DVD.
- El retraso hasta la próxima primavera que Microïds ha anunciado en el lanzamiento de la esperada, segunda entrega de «Syberia».
- Tener que esperar, hasta bien entrado el 2004, para jugar a «Doom 3», ahora que se acercaba su fecha de salida, según la previsión inicial.
- Que siga retrasándose la demo de «Lock On» y no sepamos nada concreto sobre el lanzamiento del juego.

Humor

por Ventura y Nieto



Bonito Trailer



Me ha gustado mucho que incluyeráis en el CD del número 103 el "trailer" de "28 días". Me ha parecido una idea estupenda y os felicito por ella. También me parece muy bien que hayáis incluido en el CD del mes pasado el editor de «Enemy Territory», que no todos tenemos tarifa plana de Internet. Seguid así.

KjLander

Muchas gracias por tus felicitaciones que nos animan a seguir esforzándonos mes tras mes en conseguir los mejores contenidos para nuestros CDs. Esperamos que el de este mes te haya gustado tanto o más que los anteriores...

Larga vida a «Everquest»

Soy un usuario veterano de «Everquest» y quiero expresar mi alegría por la nueva expansión que se acaba de anunciar. Que después de tantos años y con su segunda parte en camino sigan apareciendo expansiones me parece que lo confirma como el mejor juego online de todos los tiempos.

Lord Dargaard

Siempre es motivo de alegría, efectivamente, que un juego demuestre tanta longevidad y buena salud como «Everquest». Ahora bien, de ahí a proclamarle el mejor juego online de todos los tiempos..., no sabemos por qué, pero nos da que los aficionados a otros juegos van a tener algo que decir al respecto.

La Polémica del mes

Apurar el rendimiento

En mi opinión últimamente las compañías de juegos sólo se preocupan de mejorar los gráficos y se han olvidado de las historias. Se considera que un gran estudio es aquel que logra unos impresionantes gráficos, pero luego para jugarlos hacen falta equipos de impresión..
En mi opinión, un gran estudio sería aquel que creando un juego como «Half Life 2» o «Doom III» lograse que funcione bien en un Pentium III 500 MHz con 128 MB de RAM y una tarjeta gráfica de 32 MB.

Jacasas

Tienes razón, en parte, con lo que dices, pero no es cierto que la calidad de un estudio se mida por la calidad de los gráficos que realiza. Recordamos muchos juegos (mejor no dar nombres) que con unos gráficos estupendos han resultado ser unas castañas infumables, y así lo hemos dicho. Y por supuesto el caso contrario: ¿O acaso la saga «Civilization» destaca precisamente por sus gráficos?

Del PC al cine



Tengo entendido que se está realizando una película basada en el juego «Alone in the Dark» y me gustaría que me dierais algún dato más acerca de ella, como su fecha de lanzamiento o sus protagonistas.

Edward Carnby

Pues vaya Edward, hacen una película protagonizada por ti mismo y no sabes nada de ella :-D Ahora en serio, la película, que está actualmente en proceso de filmación, se llamará igual que el juego, «Alone in the Dark», aunque a lo mejor en nuestro país la titulan «Los Fantasmas Atacan al Jefe», vete tú a saber. Se estrenará, en principio, para otoño del año que viene, y los protagonistas serán Christian Slater («Entrevista con el Vampiro»), Tara Reid («American Pie») y Stephen Dorff («Blade»).

¿Peligra Blizzard?

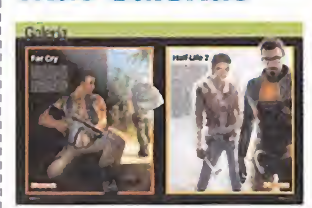


Estoy muy preocupado por la noticia de que los fundadores de Blizzard han abandonado la compañía. ¿Creéis que eso afectará al lanzamiento de «World of Warcraft»?, porque estoy muy interesado.

Javier Valiente

Hombre no cabe duda de que la marcha de algunos (que no todos) de los fundadores de Blizzard puede tener algún impacto en los lanzamientos futuros de la compañía, pero por lo que respecta a «World of Warcraft» puedes estar tranquilo porque, al menos por el momento, su desarrollo continúa de la forma prevista y se mantienen los mismos plazos para su aparición.

Más Galerías



Me encanta vuestra sección de "La Galería" y siempre acabo recortando esas páginas y usándolas como pósters. Sin embargo he de decir que dos son muy pocas imágenes y que deberíais poner más.

H.F.G.

El número de imágenes en La Galería no es una cantidad fija sino que cada mes se decide en función de los contenidos más interesantes. El proceso de selección es bastante estricto, porque procuramos incluir imágenes impactantes, y por eso unos meses hay dos imágenes, otros tres y, a veces, cuatro.



Lo mejor... que la distribuidora de juegos Nobilis haya presentado su primer catálogo, con los nuevos títulos de JoWood y Montecristo.



Lo peor... que por cuestiones de derechos de autor en la industria musical se haya subido el precio de los CDs vírgenes afectando a todos los usuarios.

Preguntas sin respuesta

¿Qué... juego de entre «Doom 3», «Max Payne» «Half-Life 2» «Far Cry» y «UT 2004» se convertirá en la próxima y disputada referencia del género de la acción?

¿Quién... será la actriz que interprete al personaje principal en la película basada en el juego «BloodRayne»? ¿Habrán empezado ya los castings?...

¿Cómo... les habrá ido a los equipos de jugadores españoles en la fase de clasificación que se celebra estos días en París para los "World Cyber Games" de Seúl?

¿Cuántos... juegos y nuevos superhéroes generará el acuerdo al que Activision con el célebre guionista de la Marvel, Stan Lee, responsable clásicos del cómic como "La Patrulla X" o"Spiderman"?

¿Por qué... ha tardado tanto Konami en confirmar la versión de PC de «Pro Evolution Soccer 3» si está considerado como el mejor simulador de fútbol en consola?

¿Cómo... hará frente Vivendi a la tremenda demanda de unidades de «Half-Life 2» que se ha generado, tras establecer un servicio de reserva que ya limita las unidades hasta el 5 de Diciembre?


No consiste en que mueras por tu país... Consiste en hacer que tus enemigos mueran por el suyo.
HIDDEN & DANGEROUS
16+
www.pegi.info
www.hidden-and-dangerous.com
illusion
PC CD
A TAKE-TWO COMPANY
Distribuido en España por Virgin
PLAY
www.virginplay.es

Y tú, ¿qué opinas?

Participa en esta sección enviando un e-mail a: lareplica@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

EN PRIMERA PERSONA

¿No estás de acuerdo con la puntuación que le hemos dado a un juego? Bueno, no hay problema. Escríbenos y dinos cuál es la nota que en tu opinión merecía ese título y por qué.

En el punto de mira



De Cine

TRON 2.0

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 95

LA OTRA NOTA: **100** No creo que se pueda convertir una película en juego mejor de lo que lo han hecho los programadores de «Tron 2.0». Para mí es un 100. La nota que le habéis puesto es muy baja. Un 100. Ángel

La adaptación es insuperable, pero es que la película llevaba veinte años pidiendo a gritos un videojuego. No obstante, no podemos valorarlo sólo por eso, y «Tron 2.0» también tiene algunos pequeños problemas que reducen su puntuación.
Santiago Tejedor (autor de la review)





¿Y quién es Tron?

LA OTRA NOTA: **80** Supongo que a los que conozcan la película les hará ilusión, pero a mí me parece bastante confuso y, la verdad, algunas veces no sé de que me están hablando. Será un gran juego sí, pero no para todo el mundo. Paco

Es lógico que si no has visto la película el juego te resulte algo extraño, aunque basta con ser medianamente aficionado a la informática para entender la mayoría de los conceptos. Pero incluso si no estás en ninguno de los dos casos eso no debería impedirte valorar la grandeza de este juego, que con su impecable guión, su estupenda jugabilidad y su impactante tecnología, a la última de lo mejorcito que hay ahora mismo en el mercado, reúne todos los requisitos para convertirse en un clásico. No es por ser «Tron», es que el juego en sí resulta excepcional.
Santiago Tejedor (autor de la review)

Republic: The Revolution

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 65

Profundo

Creo que os habéis quedado cortos con la nota de «Republic», que es uno de los juegos más complejos y profundos que se han visto últimamente. La cantidad de opciones que ofrece bien merecen una nota más alta que la que le habéis puesto.

LA OTRA NOTA: **75**
J.G.

La complejidad es una cualidad interesante en un juego, aunque no es imprescindible (veáse el caso del supersencillo y superadictivo «Tetris»), pero desde luego no basta para hacer que un título sea interesante. De hecho, casi ningún aspecto basta por sí solo para hacer que un juego resulte interesante. Por muchas opciones que tenga «Republic» si a la hora de jugarlo resulta aburrido porque no han sabido optimizar eso en pos de la jugabilidad no puede ser clasificado como un gran juego. Aunque nos duela.
M.J.C. (autor de la review)

Enigma Rising Tide

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 82

Hace agua

Creo que la nota es exagerada. Es excesivamente complejo y nada intuitivo. Cuesta mucho hacerse con el control y la acción es bastante lenta. Tocado y hundido, vamos.

LA OTRA NOTA: **70**
Kirseg

«Enigma» es en realidad un juego bastante sencillo de manejar y bastante accesible, pero siempre teniendo en cuenta que por muchas dosis de arcade que incorpore sigue siendo un simulador, un género que no tiene por qué gustar a todo el mundo. Dicho esto, queda claro que si lo comparas con un juego de acción te parecerá lento y aburrido.
Anselmo Trejo (autor de la review)

Midnight Club II

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 80

Pisa a fondo

Pienso que «Midnight Club II» merecía un mejor tratamiento. Es un juego muy divertido, con un ritmo frenético. Además su modo multijugador es de lo mejor que he visto en mucho tiempo.

LA OTRA NOTA: **90**
Genaro García

Todo lo que dices es cierto, y de hecho el juego tiene una nota mayor en el apartado multijugador que en el individual. Sin embargo su apartado gráfico podría estar mejor resuelto y eso, en un juego en el que la imagen tiene tanta importancia, resulta un factor muy negativo.
Anselmo Trejo (autor de la review)

Heaven and Hell

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 75

Divino tostón

No creo que este juego merezca la nota que le habéis dado en vuestra review. Se trata de un juego claramente anticuado, con unos gráficos muy pobres y que no aporta nada nuevo. Además tiene una preocupante escasez de opciones a la hora de jugar que lo vuelve aburrido enseguida.

LA OTRA NOTA: **60**
Manuel

Es cierto que «Heaven and Hell» agradecería que su sistema de juego fuera algo más elaborado, pero hay que valorar la originalidad de su planteamiento y el gran sentido del humor que destila por todas partes. Además su supuesta sencillez lo convierte en un juego muy adecuado para iniciarse en la estrategia, y eso entre tanto «Medieval» y «Empires» siempre es de agradecer.
M.J.C. (autor de la review)

Crown of the North

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 65

Estrategia en 2D

No entiendo la nota tan baja que se le ha puesto. Es cierto que gráficamente no es gran cosa, pero eso no debería ser tan importante en un juego de estrategia.

LA OTRA NOTA: **75**
F.R.

Si sólo fuera por sus gráficos... el problema es que su sistema de juego, herededado de «Europa Universalis», se ha quedado tan anticuado como aquellos. La diversión que ofrece es, en verdad, muy poca y, desde luego, está a años luz de los grandes del género ahora mismo.
Jorge Portillo (autor de la review)

EL FUTURO DEL ROL MASIVO ONLINE

Los juegos que marcarán el rumbo del género

Toda una comunidad de jugadores a nivel global ha contribuido, junto con la industria y las nuevas tecnologías de conexión online, al progreso y expansión de los juegos que identificamos con las siglas MMORPG. Ahora, este género ha madurado y ofrece una perspectiva más próspera que nunca.

Los «Massive Multiplayer Online Rol Playing Games», o para entendernos: los juegos de rol online masivos, –a partir de ahora MMORPG– prosiguen su lento pero imparable avance hacia un futuro cada vez más prometedor, en el que pueden convertirse en el género dominante en lo que a juego online se refiere.

Para recordar sus orígenes, podríamos remontarnos a tiempos en los que un PC, con 256 colores y conexiones de 28.8 bps, no era ni la décima parte de potente que es ahora. Pero fue en 1998 cuando alcanzaron la forma por la cual los conocemos hoy día. Un punto de partida que supuso una definitiva ruptura con los JDR para un solo jugador, y con sus variantes online de partidas con comienzo y fin. El más destacado responsable de esta revolución, apareció tímidamente en los estantes de las tiendas especializadas norteamericanas, un título diseñado con todo extraordinario mimo por Origin, pero con unas expectativas de éxito moderadas: «Ultima Online». A partir de ahí, comenzó a extenderse una nueva especie de videojuego a nivel mundial, tan rápido como lo hizo la demanda del producto.

En España, la infraestructura de conexiones necesaria estaba a años luz de lo que se requería. Tardaría, por tanto, un poco más en establecerse, pero el MMORPG ya estaba destinado a desplazar a otros géneros y a ganar adeptos. No ajenas a este hecho, muchas compañías se unieron a la oleada, viendo al final del túnel una, más que posible, "gallina de los huevos de oro" en forma, claro está, de cuotas de pago fijas...

EL RELEVO

Sin embargo, hubo de pasar bastante tiempo hasta que alguien se atreviera a quitarle el monopolio a Origin, y tuvieron que ser dos poderosas compañías como Sony y Microsoft. La primera con su fenomenal «Everquest» y la segunda con «Asheron's Call». Ambos, aportando la novedad definitiva de las tres dimensiones en sus gráficos y una temática más dirigida al combate contra criaturas y a la creación de grupos de jugadores para la búsqueda de objetos. En definitiva, fomentando la creación de comunidades. Ahora, estamos ante una nueva generación, apoyada por diseños muchísimo más ambiciosos.



LOS PIONEROS

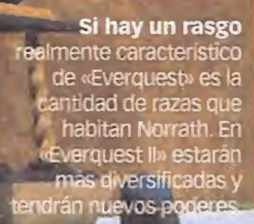
Origin, Sony y Microsoft, a través de sus respectivos títulos: «Ultima Online», «Everquest» y «Asheron's Call», dieron forma al nuevo género, MMORPG tal como hoy lo conocemos. Estas tres maravillas provocaron una fiebre por los llamados "mundos persistentes" a nivel global que, aun hoy, sigue creciendo, y cada vez con mayor ímpetu. De hecho, actualmente siguen contándose por miles los que aun están enganchados a estos títulos y a sus expansiones.

ULTIMA ONLINE: El rol por excelencia. La magia y lo medieval juntos, ofreciendo cientos de posibilidades de juego. En «Ultima Online» podíamos construir casas y tiendas, cazar, profanar cementerios, vivir aventuras en cuevas y asistir al asesinato de otros jugadores por ajustes de cuentas... Y podíamos desarrollar habilidades tan variadas como la herrería, la sastrería, la magia, la nigromancia, la pesca o la cartografía. Y un mundo repleto de ciudades que muy pocos han explorado totalmente.

EVERQUEST: Una temática más simple que el juego de Origin, pues centra su desarrollo en el combate contra criaturas y aporta mapas 3D. Pero no carece de encanto, pues fomenta la colaboración entre sus jugadores.

ASHERON'S CALL: También en 3D, quizá el menos relevante, pero no en cuanto a diversión. Nos dio la posibilidad de escoger entre diferentes razas, crear clanes y formar alianzas con otros jugadores.

►►





Si hay un rasgo realmente característico de «Everquest» es la cantidad de razas que habitan Norrath. En «Everquest II» estarán más diversificadas y tendrán nuevos poderes.



CONTINÚA EL MITO

EVERQUEST II

www.everquest2.com

Ni el enorme reino de Norrath, ni las estepas de Kunark, ni las taigas de Luclin... Por más expansiones de «Everquest», con las que nos deleite Studio 989, las expectativas de los aficionados siguen anhelando la tan deseada segunda entrega. Pero aún puede retrasarse drásticamente... Paciencia. «Everquest II» nos llevará de nuevo al reino de Norrath, aunque situando la acción 500 años después del original. Norrath, es ahora un lugar poblado por nuevas y sorprendentes criaturas, con gigantescas ciudades que todavía permanecen y otras que han caído. Nuevas aventuras repletas de peligros y reliquias de gran poder mágico.

UN RETO TECNOLÓGICO

Las mejoras que podremos esperar en «Everquest II» destacan, sobre todo, en lo referente a su tecnología. Los programadores descartaron el motor que fue usado para «Everquest» y han creado uno completamente nuevo, que nada tiene que envidiar, al parecer, al de los motores 3D de más avanzados de futuros títulos no diseñados expresamente para el juego online. Con ello, también se pretenden solucionar todos los problemas y limitaciones que se encontraron en el primero. Así, una de las mejoras más notables la encontraremos en los personajes, cuyo aspecto se verá mucho más variado según los objetos y vestimentas que utilicen. Los escenarios, también incorporarán un grado de detalle extraordinario.

No obstante, lo más sorprendente es que, todo esto se pretende conseguir sin que para ello sea necesaria una conexión a Internet más rápida que la que proporciona un Modem de 56 Kbps. Algo que puede resultarnos exagerado. Pero el caso es que, el objetivo es lograr que la mayor parte de carga de datos necesarios se lleve a cabo por parte del hardware del propio PC, y no a través de la conexión. De ahí que, los requisitos de hardware, que inicialmente se han hecho públicos, resulten elevados: 512 Kb de RAM, una tarjeta gráfica con, al menos, 64 Mb y un procesador no inferior a 1 GHz.

Claro que esto dependerá del momento en que aparezca el juego, y lo que por entonces consideremos como una configuración estándar. Es muy posible que Studio 989 nos dé buenas razones para actualizar nuestro PC.

ULTIMA X ODYSSEY

www.uxo.ea.com



Si la serie «Ultima» de Origin ha sido considerada una de las más importantes en el género rol, «Ultima Online» dio lugar, con gran éxito, a la primera generación de juegos de rol online masivos. Su segunda entrega, –esperada oficiosamente como «Ultima Online 2»– se ha presentado con el título de «Ultima X: Odyssey». No es extraño que para la nueva entrega se haya optado, esta vez, por una tecnología 3D, que está basada en la última versión del motor de «Unreal», lo que presagia entornos de gran calidad. En principio, una de las características más llamativas de «UXO» es que el mundo persistente en que estará basado contendrá áreas privadas, que tendrán acceso sólo para determinados personajes. También se trabaja en potenciar el elemento táctico en los combates con respecto al género, permitiendo que nuestro avatar pueda realizar distintos tipos de ataque y movimientos defensivos en base a diversos estilos de combate que podrán desarrollarse. Podremos crear discípulos de nuestro personaje y los niveles de personalización del mismo parecen no tener igual en el género. Su lanzamiento está previsto para final de año.

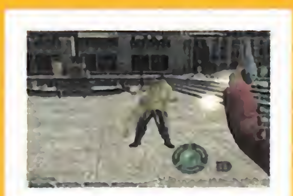
CITY OF HEROES

www.cityofheroes.com



Superman, Batman, Spiderman, Los 4 Fantásticos, Ironman o la Patrulla-X... héroes de jóvenes y adultos. Personajes de cómics con poderes que desafían la realidad y que han hecho volar nuestra imaginación, con sus súper-poderes para combatir al crimen. Un sueño, poder verlos en acción en un entorno persistente y online que, precisamente, es el objetivo de Cryptic Studios en «City of Heroes». El escenario de juego va a ser Paragon City, una moderna ciudad, al más puro estilo de las grandes metrópolis del cómic, con sindicatos del crimen, invasores alienígenas y supervillanos que nuestro superhéroe deberá combatir. Crearemos nuestro personaje partiendo de cinco líneas básicas de desarrollo, cada una define sus habilidades: Mutación, Ciencia, Tecnología, Natural y Magia. De ahí que la variedad de personajes se presenta asombrosa. Si además contamos con que el juego dispondrá de un generador de atuendos y poderes lleno de posibilidades, el resultado final puede ser realmente épico.

NO TODO ES MEDIEVO



Hasta ahora, daba la sensación de que la temática medieval, de espada y brujería, era la nota predominante cuando hablábamos del desarrollo de un nuevo juego de rol online. El rol ha estado tradicionalmente ligado a este estilo de ambientación, y de hecho es aquí donde ha cosechado mayores éxitos. Daba la sensación de que otras temáticas no ofrecían suficiente interés como para provocar que una compañía se aventurase con un juego de rol online masivo. Pero títulos de estrategia como «WWII Online», las diversas formas del juego multiusuario en el género de acción o, incluso dentro del propio rol, como «La Prisión», han contribuido a dirigir la atención sobre mundos persistentes alternativos a lo "medieval". Actualmente ha habido compañías que han afrontado el riesgo, como Lucasarts y Sony con «Star Wars Galaxies», Cryptic Studios con «City of Heroes» o Monolith y Ubisoft con «The Matrix Online».

DEL UNIVERSO DE TOLKIEN A LA ETERNIDAD

MIDDLE EARTH ONLINE

www.lotr.com/meo

De todos los MMORPG que se encuentran en desarrollo, el basado en la "Tierra Media", es tal vez, el que se encuentra en un estado más primario de desarrollo. Sabemos que la extensión del juego irá mucho más allá del combate entre los personajes de los jugadores y los NPC. Pero también que éstos serán una parte esencial del desarrollo y uno de los modos principales de adquirir experiencia y conseguir objetos. Sin embargo, al igual que en «Ultima Online», podremos crear un personaje artesano, labrador, herrero y de muchas otras profesiones, haciendo que resulten tanto o más interesantes que un guerrero o un mago, pues todas las clases serán tratadas con gran profundidad.



RECONSTRUIRÁ LA TRILOGÍA DE "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS" EN UN MUNDO PERSISTENTE FIEL A LA OBRA DE TOLKIEN

¡MI TESORO!

Dentro de la trilogía, la historia se sitúa en un momento entre la entrega de "Las Dos Torres" y la de "El Retorno del Rey", momento en que la Tierra Media se ve asolada por las huestes de Sauron. Podremos cruzarnos, con personajes principales como Aragorn, Frodo, Arwen, Gollum y... teniendo mucha mala suerte, incluso con Saruman o el mismísimo Sauron.

...Y sí, podrás encontrarte el "Anillo" y poseerlo, pero te convertirás en el personaje más perseguido. No te será fácil sobrevivir llevándolo encima si eres capaz de encontrarlo.

En el ámbito audiovisual, «Middle Earth Online» es uno de los pesos pesados entre los títulos que están actualmente en desarrollo.



Lo más llamativo de «Middle Earth Online» es comprobar cómo van a estar representados todos los pueblos y personajes principales de la trilogía.

►►

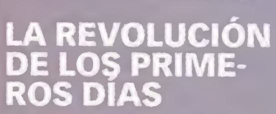
UN TORRENTE DE POSIBILIDADES

STAR WARS GALAXIES

starwarsgalaxies.station.sony.com



Sin duda alguna, el más esperado de todos los MMORPG. Juntemos la pasión suscitada por el universo "Star Wars" con una calidad técnica sin precedentes. Añadamos a la mezcla el toque de la factoría Lucas y tendremos como resultado un impresionante juego de rol basado en un entorno 3D que tiene, para que nos entendamos con pocas palabras: todas las posibilidades de juego de que se pueden esperar en el rol, como en «Ultima Online», y apasionantes combates como en «Everquest».



LA REVOLUCIÓN DE LOS PRIMEROS DÍAS

Aun nos queda para disfrutarlo, lo cual depende del establecimiento de servidores en Europa que, por el momento, no se encuentran operativos. Esperemos que no se demore mucho su salida, prevista, en principio, para el año que viene. Mientras, en Norteamérica «Star Wars: Galaxies» lleva ya dos meses funcionando con gran aceptación. Semanas después de su puesta a la venta, es una revolución. Hay usuarios que tienen ya personajes tremendamente poderosos. Todo a base de estar jugando sin descanso. Mientras esperamos, al menos tenemos el consuelo de que que vamos a ahorrarnos gran parte de los problemas de desajustes y "bugs" que se están encontrando en estos días y que se irán solucionando con la aparición de parches que aun están por realizarse.

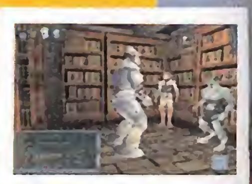
«GALAXIES» ES STAR WARS
EN SU DIMENSIÓN MÁS AMPLIA Y NOS PERMITIRÁ SENTIRNOS PARTE DE SU RICO UNIVERSO

JUEGOS DE ROL ALTERNATIVOS

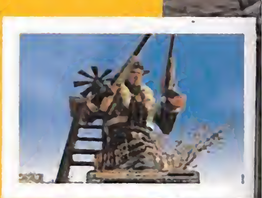


LEJENDARY ADVENTURE: Creemos que será un MMORPG apasionante, pues el máximo responsable del proyecto es, Gary Gygax, el coautor del juego de rol por antonomasia: «Dungeons & Dragons». Sin embargo, aun no podemos contaros muchas cosas al respecto, pues el proyecto se encuentra en su fase inicial.
www.dreams-interactive.com





PLANESHIFT: Un juego de fantasía muy al estilo de «Everquest», cuyo principal potencial consiste en que no habrá que pagar una cuota mensual, pues se pretenden sufragar los gastos a través de un sistema de promoción online.
www.planeshift.it



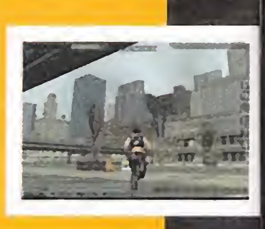
PRIEST: Se trata de un juego de origen koreano, basado en un cómic del Manga de gran éxito local, con un estilo en los combates a medio camino entre el thriller y el gore. Se está finalizando en estos momentos la versión occidental, para comenzar su betatesting en otoño de este año, en Norteamérica.



PRISTON TALE: En este MMORPG encarnaremos a unos seres alados, parecidos a hadas, con poderes mágicos. El estilo de los gráficos nos recuerda a la saga «Final Fantasy». En estos momentos, atraviesa una primera fase de betatesting y cobran 3$ por ser beta tester. ¿Te apuntas?
http://eng.pristontale.com



ETERNAL LANDS: Podría decirse que su desarrollo es calcado al de «Ultima Online», con profesiones y un sistema de habilidades idénticos. Sin embargo, la cuota mensual que habrá que pagar será menor a la que propone el juego de Origin, y su motor gráfico es pseudo 3D.
www.eternal-lands.com



THE MATRIX ONLINE: No se sabe si se trata estrictamente de un MMORPG pero sí que recrea el universo de "The Matrix" y sus personajes. Nos sitúa entre la segunda y la tercera parte de la trilogía cinematográfica. También parece claro que la acción se desarrollará siempre dentro de "Matrix" y escapar al mundo real fácilmente.
thematrixonline.warnerbros.com



TRIALS OF ATLANTIS: La que será, última expansión para «Dark Age of Camelot», el MMORPG basado en las aventuras del Rey Arturo, su espada Excalibur y los caballeros de la mesa redonda. Nuevos personajes, habilidades, objetos y escenarios para explotar el potencial de este título.
www.darkageofcamelot.com



ATRIARCH: MMORPG tridimensional en un mundo extraterrestre, donde tanto jugadores como NPC, pertenecerán a diferentes razas alienígenas. El escenario, como no podía ser de otra manera, nos colocará en un lejano y fantástico futuro.
www.atriarch.com

MÁS ALLÁ DE LA ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

WORLD OF WARCRAFT

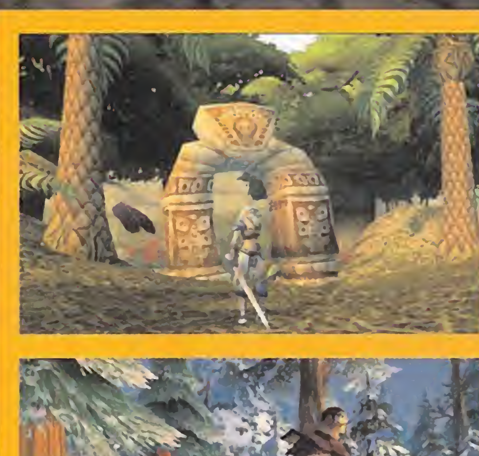
www.blizzard.com

Nunca el mundo de Azeroth estará tan cercano y será mostrado tan en detalle como con «World of Warcraft», tal vez el proyecto más ambicioso de Blizzard, con permiso de «Starcraft Ghost». Este es otro de los MMORPG más ansiado. Blizzard sabe vender muy bien sus productos, y comprende que entregando la información con cuentagotas, pero haciendo que dicho material informativo sea revolucionario, consigue atraer la atención de todos.

La línea argumental del juego nos va a situar justo en el momento en que se finaliza «Warcraft III», donde los seres vivos del reino se ven amenazados por el peor mal al que nunca se han visto sometidos. Aun quedan por confirmar razas y clases, pero sabemos que podremos elegir entre humanos, orcos, enanos, elfos y tauren, a falta de confirmar otras. Lo poco que hemos tenido la oportunidad de ver hasta el momento en «World of Warcraft» nos muestra imágenes de una calidad tremenda, manifestando un exhaustivo trabajo en el aspecto técnico y también en el artístico.

ROL Y ACCIÓN

El desarrollo de «World of Warcraft» será muy parecido al de «Everquest». Es decir, existirán misiones y limitadas profesiones de carácter artesanal, pero prácticamente todas las habilidades y objetos mágicos estarán dirigidos al combate. Al fin y al cabo, tal y como argumentan los encargados de Blizzard, el conflicto entre las razas es un argumento que pretenden explotar al máximo.





Las exigencias de equipo y de conexión a Internet serán, indudablemente elevadas. En relación a su lanzamiento, la última fecha confirmada es primavera de 2004. Pero, teniendo en cuenta a qué nos tien Blizzard acostumbrados, no podemos fiarnos demasiado.

En lugar de buscar imágenes con el máximo de realismo, «Blizzard» opta, de nuevo en este título, por utilizar un estilo gráfico muy estereotipado para dar expresividad a sus personajes de leyenda.

EL SALTO DECISIVO

Una extensa comunidad de jugadores en todo el mundo espera el relevo de los actuales juegos MMORGP. La primera generación se ha propagado y establecido desde hace tiempo, pero necesita ser actualizada con las posibilidades que permite la tecnología y, también, con la sofisticación que los videojuegos en PC están alcanzando en otros géneros.

Estos requisitos parecen estar más que satisfechos en un buen puñado de MMORPG que ya están a la vuelta de la esquina. De hecho, aquí encontramos algunos de los proyectos más innovadores. Pero, estamos también ante una raza de juegos que, por su carácter internacional, adoptan en su totalidad, la lengua inglesa. Un factor que puede ser determinante para muchos usuarios que no la dominan, pero a su vez, implica que la posibilidad de acercar y vincular aficionados de distintos países no tiene precedentes.

Quizá, el aspecto más importante es el de las infraestructuras de comunicaciones que requieren estos juegos. Y es que, la fibra óptica y la banda ancha están en plena expansión, y la tendencia de los precios por conexión parece apuntar a un abaratamiento. De no ser así, la limitación de aficionados que podrán hacer frente a los gastos de cuota y mantenimiento en un juego online podría resultar drástica.

De cualquier manera, los MMORPG pueden considerarse como la máxima expresión del juego multiusuario y los títulos que están en camino prometen ofrecernos un universo de "realidades alternativas" basadas en mitos, o referentes cinematográficos que ya han formado parte de nuestros sueños.


¡TÚ LES DIRIGES!
Enfréntate al enemigo en Stalingrado, la playa de Omaha o en el mismo Berlín, en las más diversas situaciones tácticas.
Más acción que nunca, con bombardeos enemigos que te obligarán a cambiar de estrategia sobre la marcha.
Los detallados escenarios interiores y exteriores te permiten realizar emboscadas, esconderte o sabotear el avance enemigo.
Experimenta la intensidad de la Segunda Guerra Mundial en las nuevas campañas multijugador.

Prince of Persia

El Príncipe aspira a reinar

Érase una vez... hace casi quince años, un juego que revolucionó el género de los arcades de plataformas. Tres lustros después, su último descendiente promete hacernos pasar mil y una horas de diversión. ¿Podrá conseguirlo?

Primera impresión

SÍ nos gusta

- Los movimientos son fluidos e intuitivos de cara al control.
- El tiempo es un factor controlable que está bien implementado.
- Los duelos a espada son espectaculares.
- Los decorados son una obra de arte de la arquitectura.
- La interacción con el decorado es muy convincente.


NO nos gusta

- La cámara puede quedarse en ciertos ángulos que dificultan el juego.
- No puedes grabar en cualquier momento.
- El estilo gráfico de los personajes resulta un tanto infantil.

PRIMERA IMPRESIÓN:
Ojalá todos los "remakes" tuviesen tanta clase como éste...

 BUENO  REGULAR MALO

No hay mejor forma de empezar un artículo sobre un "remake" que utilizar una frase académica del tipo: «Las Arenas del Tiempo» es la versión 3D de «Prince of Persia»... Salvo que no es cierto. Ese fue «Prince of Persia 3D», juego que pasó desapercibido hace unos años. Es importante dedicar unos segundos a este título, para entender lo que tenemos entre manos. «Prince of Persia 3D» fracasó porque adaptó un clásico a la tercera dimensión, clonando a «Tomb Raider». Tras probar una versión casi definitiva de «Las Arenas del Tiempo», descubrimos otra filosofía: Ubi Soft ha intentado revolucionar aquellas áreas en las que triunfó el «Prince of Persia» original –las animaciones y los combates a espada-, aplicando dichas innovaciones a un entorno 3D. El resultado es, sin duda, prometedor...

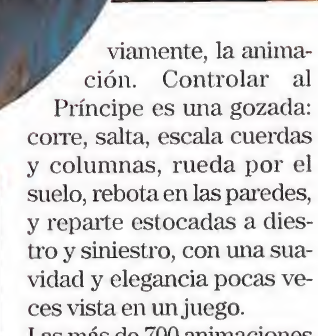
En la historia

Bastan cinco minutos para darse cuenta de que «Las Arenas del Tiempo» es un juego "especial", pues no se parece a ningún otro. Para empezar, no se divide en niveles: se trata de una única y gigantesca fase, que no se interrumpe jamás. Las cinemáticas se integran en la acción y apenas duran unos segundos, para no romper un ritmo que, desde el primer segundo, es frenético: al empezar la partida, encontramos al Príncipe comandando un ejército que asedia a un palacio enemigo. Todo resulta más sencillo cuando el Visir enemigo traiciona a su Sultán, pero forma parte de un diabólico plan: convencer al Príncipe para que rompa el reloj de las Arenas del Tiempo. Éstas se liberan y, como un virus, infectan a todo ser vivo, convirtiéndolos en monstruos.

La suavidad del control

Lo primero que llama la atención es el ambiente difuminado que envuelve todo el juego, para dotarlo de un aire místico. Lo segundo es, obviamente, la animación. Controlar al Príncipe es una gozada: corre, salta, escala cuerdas y columnas, rueda por el suelo, rebota en las paredes, y reparte estocadas a diestro y siniestro, con una suavidad y elegancia pocas veces vista en un juego.

Las más de 700 animaciones diferentes auguran un control complejo, pero no es cierto: bastan las flechas del teclado o mando, los botones del ratón para golpear y bloquear, y una tecla de sal-



¿Sabías que...

... el propio Jordan Mechner se ha encargado de supervisar el proceso de grabación y doblaje de las voces?

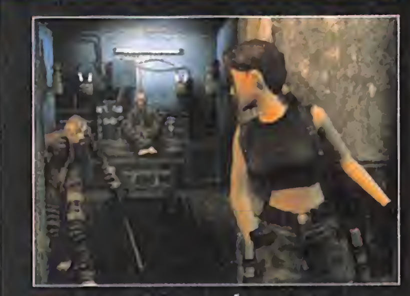
■ El Príncipe puede escalar por el cuerpo del enemigo, y usarlo como apoyo para atacar a otro monstruo.

■ Uno de los movimientos más útiles nos permite correr por una pared vertical.

■ No se trata sólo de pelear, también hay que activar mecanismos y resolver puzzles.

to, para realizar decenas de acciones. La clave está en el inteligente diseño: al pulsar un tecla, su efecto dependerá de la posición del Príncipe; si está frente a una pared, rebotará, si se acerca a la carrera, la recorrerá verticalmente y si hay una columna, se agarrará a ella. Lo mismo ocurre en los combates a espada; en cualquier fase de un movimiento, puedes pulsar otra tecla para alterarlo: pega un salto, bloquea, y el Príncipe hará un giro en el aire para pa- ▶▶

A qué se parece...



■ «Tomb Raider: Ángel de la Oscuridad» basa su jugabilidad en la exploración, los puzzles y los movimientos de Lara.



■ Los combates a espada de «Jedi Knight: Academy» son vitales para enfrentarse a varios enemigos a la vez.



■ En «Indiana Jones y la Tumba del Emperador» también nos acompaña una enigmática mujer y abundan los puzzles.

ACORDE CON LOS TIEMPOS, LA PRINCESA AHORA TOMA PARTE ACTIVA, AYUDANDO AL PRÍNCIPE CON SU ARCO

rar un golpe por la espalda. Sin darnos cuenta, estamos combatiendo con una habilidad mezcla de Jackie Chan, Legolas y D'artagnan, y un control total sobre el personaje.

En algunos momentos, la princesa Farah acompaña al protagonista. Acorde con los tiempos, ya no espera a ser rescatada, como en el «Prince of Persia» original, sino que reparte leña como el que más...

Algo más que luchar

El toque original lo proporciona precisamente el factor tiempo. El Príncipe maneja una daga que, al acabar con los enemigos, recoge la Arena esparcida. Al llenar los compartimentos, obtienes poderes especiales: rebobinado de la acción para evitar estocadas o trampas, efecto "tiempo bala", aceleración, visiones del futuro... Estos poderes están bien integrados, pues necesitas acabar con muchos enemigos para poder usarlos, así que no entorpecen la acción. Además están adornados con unos efectos especiales de lujo: luces volumétricas, reflejos y varios tipos de humo, que aprovechan las funciones exclusivas de DirectX 9.

Aparte de superar los combates, nuestro personaje tiene que encontrar la forma de llegar a cierto lugar para lo cual debe utilizar las tremendas posibilidades que ofrece el entorno. Destaca el elevado grado de interacción con los escenarios en docenas de detallas. También existen puzzles que consisten en activar interruptores o mover cajas, pero casi todos son escasos y sencillos de resolver.





¡En guardia!

EN LOS COMBATES A ESPADA con múltiples enemigos, hay que aprovechar el escenario para evitar ser acorralado: el Príncipe puede agarrarse a las columnas o pegar un salto hacia un muro para tomar impulso y cargar en dirección opuesta. Y, si todo falla... ¡Escalar corriendo el cuerpo del enemigo y aprovechar su cabeza para saltar! En mitad de un movimiento, es posible controlar el siguiente para dar un golpe distinto.



LA CÁMARA tiene un papel protagonista en el juego. Si realizas un movimiento espectacular, o clavas la daga con clase en el enemigo caído para absorber las Arenas del Tiempo, se producirá un zoom. Entonces podrás ver una espectacular animación a cámara lenta. A continuación, la cámara volverá a colocarse en su posición original, y podrás proseguir con el combate donde lo dejaste, como si tal cosa...

¿Sabías que...

...la mayor parte del equipo de «Las Arenas del Tiempo» también es responsable del desarrollo del magnífico «Splinter Cell»?

La clave del combate es la encadenación de los movimientos que tiene el Príncipe.

La en... Farah ... alguna... sacánd...

Una daga con sorpresas

EL PODER DE LA RESURRECCIÓN permite retroceder 10 segundos por cada depósito de arena de la daga, para corregir un salto mal calculado.

EL PODER DE DEMORA produce un efecto de cámara lenta a todos los enemigos menos al protagonista. Una especie de "tiempo bala" al estilo «Matrix» que nos da una importante ventaja en el combate.

EL PODER DE LA RESTRICCIÓN paraliza a un enemigo durante unos segundos, tiempo suficiente para asestar algunas estocadas y rematar al monstruo con la daga.

EL PODER DEL DESTINO otorga al Príncipe la facultad para ver el futuro. Especialmente útil para anticipar tácticas, descubrir un enemigo, o localizar una salida.

La primera impresión que nos ha producido «Las Arenas del Tiempo» no puede ser más entusiasta. Gráficamente, los escenarios son de una belleza inusitada. La animación es fluida. El juego es sencillo de manejar, y la mezcla de combates, exploración, secuencias de habilidad, y toques de aventura está sabiamente conjuntada, ofreciendo un cóctel adictivo como hace tiempo no disfrutábamos en un juego de este tipo.

Pequeños retoques

Los mayores problemas tienen que ver con la simplicidad de los puzzles y el abusivo número de escenas de habilidad, así como con la cámara, que no es libre, y aunque permite girar la vista y aplicar un zoom, en ocasiones cuesta encontrar el ángulo óptimo para jugar correctamente. Si Ubi Soft consigue ajustar estos detalles en las semanas que quedan de desarrollo, estarán muy cerca de alcanzar la perfección. Podemos encontrarnos ante uno de los mejores y más sorprendentes juegos del año. Crucemos los dedos...

J.A.P.

▶En preparación:
PC, XBOX, PS2, GC y GBA
▶Estudios/Compañía:
POP TEAM/UBI SOFT
▶Género:
ACCIÓN/AVENTURA
▶Localización:
SÍ (textos y voces)
▶Fecha de lanzamiento:
NOVIEMBRE 2003
▶Página web:
www.prince-of-persia.com


...mática princesa ...s ayuda en ...ases ...os de apuros.

Para acabar con los enemigos infectados por las Arenas del Tiempo, hay que clavarles la daga.


El juego tiene un diseño arquitectónico que anima a avanzar, aunque sea para ver todo el palacio...



PRIMER CONTACTO

Patrician III Imperio de los Mares

Viento en popa

Si piensas que identificar estrategia con lo militar es un error, no pases la página porque esto te interesa. Comercio, gestión, dominio político... Viaja con nosotros en el tiempo y prepárate para conquistar la Liga Hanseática.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- El ingente número de unidades que el juego controla.
- La posibilidad de profundizar en él tanto como se quiera.
- La influencia de la climatología.
- La excepcional IA que muestra en todas las ocasiones.
- La inclusión de un editor de escenarios.



NO nos gusta

- El primer vistazo impone respeto a los no iniciados.
- Apenas hay diferencias visuales entre las distintas ciudades.
- No es fácil distinguir entre sí todas las construcciones.

PRIMERA IMPRESIÓN: Estrategia de la buena. Divertido y capaz de satisfacer al más exigente.



Afrontar un juego de estrategia como «Patrician III» es toda una delicia. Los aficionados más exigentes, puristas o como se prefiera denominarlos, de vez en cuando se merecen un proyecto como éste. Todos aquellos que hemos disfrutado como enanos de títulos que abordan la microgestión más detallada como su razón de ser (todos aquellos que beben de las fuentes de «Civilization», para aclararnos), ansiamos volver a enfrentarnos a retos similares constantemente. No se trata tan sólo de tener la oportunidad de controlar al máximo, sino de controlar con total libertad de acción y opción las decisiones más peregrinas que se nos puedan pasar por la cabeza.

Tan lejos como quieras

«Patrician III» es de esos juegos, pero va aún más allá, puesto que para satisfacer al más amplio espectro de jugadores, permite ajustar al gusto del consumidor todas sus posibilidades de juego. Algo con lo que no es tan sencillo encontrarse hoy día, donde la estrategia –sobre todo en tiempo real– se suele ajustar a esquemas bastante rígidos, haciendo hincapié sobre la variación en las unidades o la ambientación, como base principal de la diferencia.

En primer lugar, en «Patrician III» llaman la atención sus cifras. Más de un millón de unidades controladas por el juego de forma simultánea, veinticinco ciudades, treinta variedades de edificios, dieciocho gremios –o negocios– distintos...

Sí, es algo que asusta un poco para comenzar. Y más, cuando empezamos a meternos en harina y una cantidad ingente de parámetros, menús, decisiones y demás empiezan a saltarnos en pantalla. Sin embargo, eso es también lo bueno de «Patrician III». Si quieres, puedes simplicarlo todo automatizando tareas y decisiones, dejando en manos de la IA la mayor parte de opciones y decantándote por la supervisión de la mayoría de tareas. O bien activarlas todas en un modo manual de juego, debiendo decidir tú mismo en todo lugar y momento hasta el más pequeño detalle.



¿Sabías que...

...la serie «Patrician» lleva vendida más de un millón de copias y Alemania es el país donde más éxito ha tenido siempre?



■ ¡Los piratas atacan tu ciudad! Una buena defensa será clave para no sucumbir y perder todos los beneficios acumulados.

■ Si has cuidado bien tus granjas en primavera obtendrás buenos beneficios.

■ Cuando la climatología empiece a cambiar, habrá que prepararse para el crudo invierno.

Evidentemente, esta segunda opción es la que consigue sacar al juego todo su potencial, pero es de agradecer que no se deje de lado a ningún usuario, aunque sea poco experto en tareas avanzadas de gestión.

Príncipes del comercio

La ambientación de «Patrician III» nos traslada en el tiempo al momento de máximo esplendor comercial en la Europa del norte, bajo la influencia de la Liga Hanseática. Uno de nuestros objetivos, de hecho, será convertirnos en presidente de la misma. Pero el principal, en la práctica, será hacer prosperar a una o más ciudades de la zona a través del comercio, la exploración de nuevos mercados y el bienestar de nuestros ciudadanos. Aquí entrarán en juego multitud de factores, desde el puramente comercial hasta la política, las influencias de todo tipo y, si así lo deseamos, la piratería pura y dura, robando a hon- ▶▶

A qué se parece...



■ También de Ascaron, «Port Royale» es el "primo" de «Patrician III» en diseño de juego y opciones.



■ El gran referente de la estrategia más pura es «Civilization III», pero se basa en un sistema de turnos.

SU PROFUNDIDAD ESTRATÉGICA LO CONVIERTE EN UNA OFERTA MUY APETECIBLE PARA TODOS LOS AFICIONADOS

rados comerciantes rivales el fruto de sus esfuerzos. ¿Contrapartida? Nos pueden hacer lo mismo.

«Patrician III» es una frenética carrera por el dominio comercial del mundo conocido –y desconocido–, y la IA del juego es sobresaliente en este aspecto. No es ya que haga lo mismo que nosotros, sino que es capaz de adelantarse a las propias decisiones del jugador, basándose en la dinámica de las mismas. Si establecemos una ruta comercial próspera, el juego intentará arrebatárnosla mejorando nuestras ofertas. Y lo mejor es que lo hace sin trampas. Como si fuera un jugador de carne y hueso.

Gran tecnología

La base de todas las virtudes que ofrece el juego en la IA es el nuevo motor del mismo «PIII», que se basa en toda la experiencia acumulada por Ascaron en los juegos precedentes de la serie. No hablamos, claro está, del motor gráfico. Las necesidades en el sentido de requisitos de hardware son mínimas –algo más que de agradecer–, sino en el apartado de gestión, control de unidades y realismo en las decisiones que toma la CPU. Pocas veces se ha visto en un juego del género una capacidad semejante en la reacción a nuestras acciones, o en las amplias posibilidades que se abren cuando se empiezan a explorar determinadas áreas de control. Ello exige, claro está, que seamos capaces de afrontar numerosas estrategias y tácticas comerciales. Algunas realmente bajas, como la antes mencionada piratería. Pero, incluso así, el juego no se limita a quedarse quieto, viendo como prosperamos sin encontrar una salida. Si hay algo que nos funciona, como si fuera un jugador humano, el ordenador nos estudiará y verá por donde nos puede "atacar".



Fundar una ciudad no es complicado, pero vigila las materias primas y a los primeros colonos que la habiten.

Los asedios son un incordio constante. Prepara las defensas de tu ciudad por si las moscas.

El completo y sencillo editor del juego te permite alargar la vida de éste hasta límites insospechados.

¿Sabías que...

... el desarrollo de «Patrician III» se ha visto influido en todo su diseño por las sugerencias de la comunidad de usuarios de los juegos anteriores de la serie?

Campañas y objetivos

Todas las posibilidades de «Patrician III» se estructuran en torno a cinco campañas diferentes, con muy distintos retos cada una. Estos se conforman como misiones que se nos encargan por parte de los gobernadores de ciudades (cargo al que podemos aspirar, como el de Presidente de la Liga), de la propia Liga Hanseática o de su presidente. El ordenador también luchará por triunfar en ellas, y sólo la influencia que consigamos en las ciudades con nuestra habilidad comercial o política, nos permitirá alzarnos con la victoria en las mismas.

Abrir vías comerciales, luchar contra piratas, explorar nuevos mercados, enriquecernos, resistir asedios.. Casi todo lo que imagines está en tu mano en el juego. Prácticamente, con la excepción de la maravillosa serie «Civilization», nunca se ha visto nada similar en el género. Pero, eso sí, «Patrician III» asume el tiempo real como base, aunque podemos ralentizar o acelerar la acción tanto como deseemos. Por si esto fuera poco, la inclusión de un editor y de una opción multijugador, complementan un conjunto excepcional, aunque de esta última poco podemos hablar, ya que la versión a la que hemos tenido acceso aún no tenía incluida ni activada esta posibilidad. Es, pues, un pequeño enigma, pero si está a la altura del resto del juego, no podemos menos que suponer que Ascaron puede tener en sus manos una novedad realmente potente, y poco habitual en el género. Dentro de poco, lo comprobaremos.

F.D.L.

¡Qué frio, madre!



LA CLIMATOLOGÍA tiene una influencia decisiva durante toda la acción. En las estaciones templadas no suele darse problema con la producción de materias primas. Un equipamiento básico servirá para tener contentos a nuestros ciudadanos, siempre que sus otras necesidades básicas estén cubiertas. Pero todo puede cambiar drásticamente de un momento para otro.

ÉPOCAS DE ESCASEZ pueden acechar a nuestros ciudadanos. Es algo que podemos evitar si tenemos almacenadas las mercancías adecuadas y hemos hecho una buena planificación para el invierno. Pero no sólo las ciudades se pueden ver afectadas. Las rutas marítimas presentan problemas, como tempestades o icebergs. Y contar con capitanes experimentados nos puede ayudar a solventarlos.

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **ASCARON/ FX INTERACTIVE**
- Género: **ESTRATEGIA**
- Localización: **SÍ**
- Fecha de lanzamiento: **NOVIEMBRE 2003**
- Página web: ***www.ascaron.com***



Halo invade tu PC
HALO
Una organización de razas alienígenas conocida como el Pacto pretende exterminar a la humanidad y está destrozando el imperio interestelar de la Tierra. Tú y el resto de los defensores que sobrevivieron a la destrucción del mundo-colonia intentáis desesperadamente expulsar de la Tierra a la armada extraterrestre. Encerrados en el aislado y viejo mundo-anillo de Halo, dais comienzo a una guerra de guerrillas para luchar contra el Pacto. Lucha por la humanidad contra la invasión alienígena mientras descubres los misterios de Halo.
16+
www.pegi.info
Microsoft game studios
BUNGIE
gearbox software
www.microsoft.com/spain/juegos
Disponible en octubre

XIII

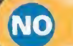
La magia del cómic en tu PC

Si tu chica también se pone de uñas cada vez que le nombras los videojuegos o los cómics, mejor que no se entere de que está en desarrollo este juego de acción que combina lo mejor de ambos mundos.

Primera impresión

 **SÍ nos gusta**

- La forma en que el juego reproduce la estética propia de los cómics.
- La mezcla de acción con elementos de espionaje y sigilo. La jugabilidad es ágil y accesible.
- Las ambientaciones son muy variadas. Los efectos de sonido son de gran calidad.
- La interacción con los personajes y objetos del entorno es notable.

 **NO nos gusta**

- La IA de los personajes todavía tiene que ser depurada.
- El apartado multijugador todavía está por desarrollar.
- El sistema de grabación de partidas es defectuoso.

PRIMERA IMPRESIÓN: Un prometedor juego de acción, refrescante y original.

BUENO REGULAR MALO

Si bien ya hemos visto en muchas ocasiones videojuegos que se inspiran en personajes del mundo cómic, son muy pocas aquellas en las que el juego no imita el contenido sino la estética y la formas narrativas propias de los tebeos. «XIII» es un juego de acción en primera persona que recurre a viñetas, bocadillos, onomatopeyas y otros muchos efectos visuales para conseguir una experiencia muy original, a mitad de camino entre la página impresa y la pantalla del ordenador.

Una de espías

«XIII» nos sumerge en una historia de agentes secretos y conspiraciones gubernamentales, en la mejor tradición del cine de espías. Nuestro personaje comienza el juego tirado en una playa, con una herida de bala en la cabeza que le ha provocado una amnesia total y como única pista acerca de su identidad el número romano «XIII» tatuado en el pecho. La cosa se complica aun más cuando nos enteramos de que el FBI nos considera responsables del asesinato del presidente de los Estados Unidos. Mientras huimos descubriremos que pertenecemos a un misterioso grupo de agentes secretos y, con la ayuda de una compañera a la que por supuesto no recordamos, iremos recopilando cada vez más y más datos de nuestro pasado mientras intentamos encontrar a los verdaderos responsables de nuestro estado y del asesinato del presidente.

«XIII» sigue los esquemas de los juegos de acción clásica, en los que lo principal es disparar más y más deprisa que tus enemigos y acabar con todos antes de que ellos los hagan contigo. Para ello, contamos con un amplio repertorio de armas, desde las más tradicionales, como la pistola, el rifle de francotirador o el fusil de asalto hasta otras más originales, como la ballesta con punto de mira telescópico, o los letales cuchillos arrojadizos.

> **¿Sabías que...**
> ... en el juego original, los actores David Duchovny y Adam West y la cantante Eve prestan sus voces a los protagonistas?

Narrativa y puzzles

Sin embargo, no todo es acción sin freno, y es que precisamente, una de las características más interesantes de «XIII», es la introducción en su jugabilidad de elementos de espionaje, sigilo

That's the mother load, right there! The XX would KILL to get their hands on those files.

A veces tenemos

Tras tomar un rehén todavía

y aventura, –gracias por una parte al peso fundamental de argumento en el desarrollo del juego y por otra a la abundancia de puzzles y situaciones delicadas, en las que la respuesta no pueden encontrarse en la fuerza bruta–. Así, entre las posibilidades que nos ofrece el sistema de juego están las de acercarse sigilosamente a los enemigos para acabar con ellos estrangulándolos, o las de usar cuchillos o flechas para evitar ser detectados. Igualmente, si permanecemos quietos el tiempo suficiente podremos "ver" las pisadas de otros personajes a través de las paredes, pudiendo así adivinar sus recorridos y sorprenderles mejor.

Especialmente llamativa resulta la posibilidad de tomar rehenes, cogiendo a un civil por el cuello y colocándolo delante nuestro para evitar que los agentes de la ley nos disparen, aunque eso sí –al igual que en la vida real– si les damos la espalda tan sólo un segundo no du- ▶▶

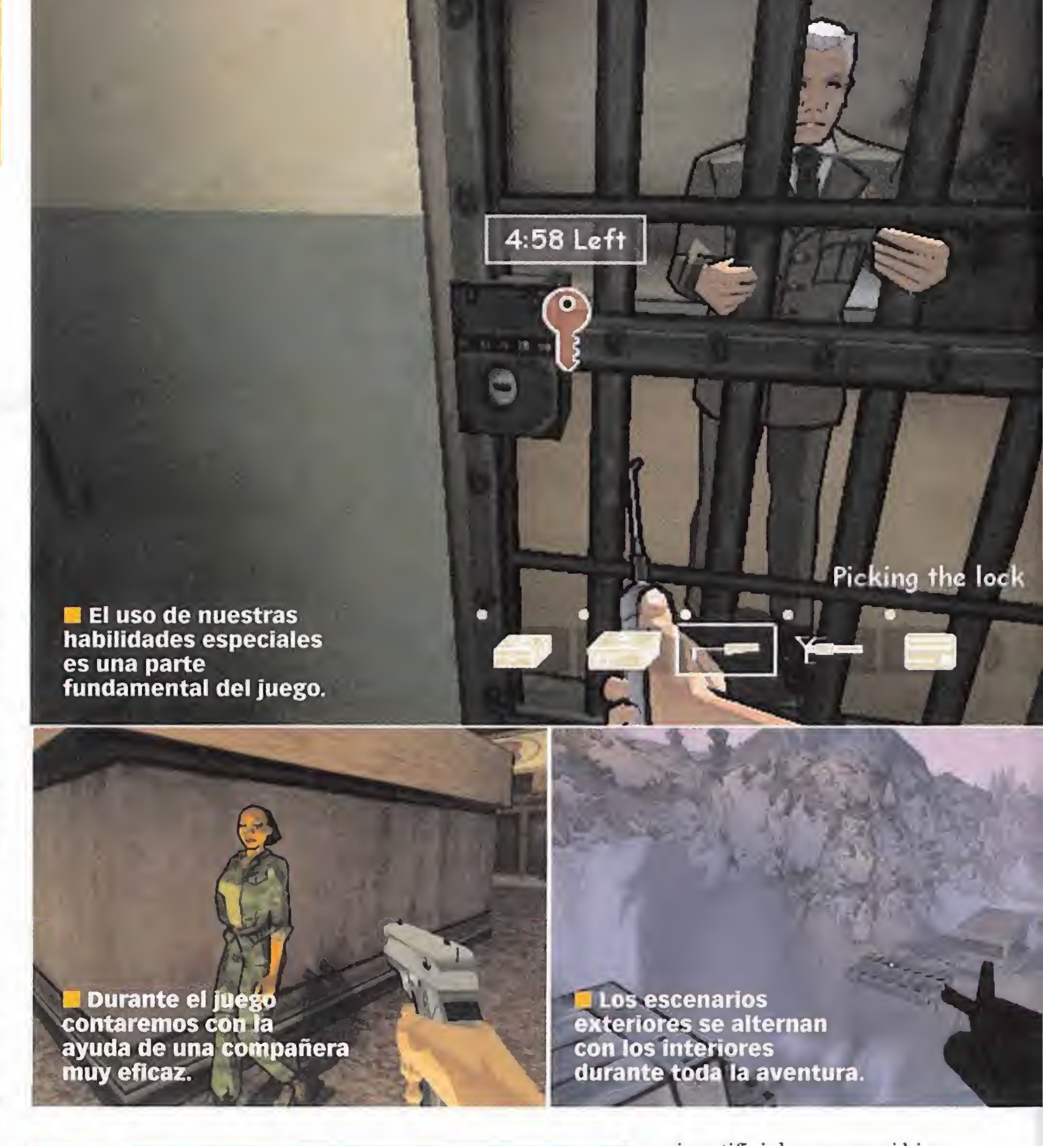
A qué se parece...



En «Metal Gear Solid 2» también se combina la acción con el sigilo y el uso de habilidades especiales.



Las viñetas, bocadillos y otros recursos propios del cómic también son empleados en «Max Payne».



El uso de nuestras habilidades especiales es una parte fundamental del juego.

Durante el juego contaremos con la ayuda de una compañera muy eficaz.

Los escenarios exteriores se alternan con los interiores durante toda la aventura.

«XIII» COMBINA HÁBILMENTE ELEMENTOS NARRATIVOS DEL MUNDO DEL CÓMIC Y DE LAS PELÍCULAS DE ESPÍAS

darán en abatirnos a tiros. También resulta divertida la forma en que se pueden usar como armas los objetos del escenario, como sillas, botellas o palas, para golpear con ellos a los enemigos sin hacer demasiado alboroto. Por otra parte, contaremos con una serie de objetos que nos posibilitarán la realización de tareas especiales, como ganzúas con las que abrir puertas o una espectacular pistola-gancho para acceder a los lugares inaccesibles.

En lo que respecta a su contenido «XIII» garantiza una amplia cantidad de misiones distribuida en muchas ambientaciones diferentes, desde el interior de un banco o de las oficinas del FBI, hasta las estribaciones de una montaña nevada, una base militar o las azoteas de una ciudad cualquiera. Esta variedad de ambientaciones hace que las misiones resulten agradablemente diferentes entre sí, y es sin duda una de los elementos más prometedores del juego. Por otra parte «XIII» incluirá también un modo multijugador, y al parecer contará con los tradicionales modos deathmatch y capturar la bandera así como algún otro algo más original.

¡Boom! ¡Bang! ¡Ouch!

Como ya hemos comentado al principio una de las características mas destacadas de este juego es, sin ningún lugar a dudas, la forma en que utiliza el motor de «Unreal 2» para reproducir el aspecto visual característico de los cómics. No es la primera vez que se hace algo parecido, pero todo parece indicar que en esta ocasión se está realizando de forma más completa y convincente que nunca. Así, las figuras y personajes, a pesar de estar realizadas con un motor 3D están coloreadas de tal manera que parecen totalmente bidimensionales, más cerca incluso de lo que podría ser un cómic en movimiento que de un simple dibujo animado. Para apoyar este efecto, el juego recurre a varias técnicas, como la utilización de bocadillos para apoyar los diálogos de los personajes, o la inclusión de onomatopeyas escritas para reforzar los efectos sonoros. Igualmente, también se emplean viñetas para destacar zonas de la acción que no podemos ver directamente o que merece la pena destacar. Así, por ejemplo, cuando realizamos un ataque especialmente espectacular, como un disparo en la cabeza, el juego nos lo muestra ampliado en una secuencia de tres viñetas acompañadas por sus correspondientes "Bang" y "Arghhh" sobreimpresos.

Altas expectativas

El juego, eso sí, presenta en esta primera versión algunos problemas que deben ser depurados, como la imposibilidad de grabar partidas durante una misión o, especialmente, la inteligencia artificial, y es que si bien los soldados enemigos se comportan por lo general de manera muy realista, en algunas zonas concretas del juego sus respuestas son todavía sorprendentemente pobres. No parece, en cualquier caso, nada de lo que haya que preocuparse demasiado, sobre todo si hemos de tomar como referencia el trabajo realizado hasta ahora por los equipos de diseño de Ubi, por ejemplo en «Splinter Cell». Antes al contrario, confiamos en que el resultado final será un juego a la altura de las expectativas creadas y de cuya aparición los aficionados a la acción deberán estar muy pendientes.

J.P.V.



¿Sabías que...

...el juego está inspirado en un célebre cómic francés con el que comparte el título, escrito por Jean Van Hamme y dibujado por William Vance?

habilidades especiales

TODO AGENTE SECRETO que se precie tiene que ser capaz de salir de las situaciones más apuradas, y aunque nuestro personaje en el juego ha perdido la memoria afortunadamente conserva intacta una habilidad digna del mismo James Bond. Son varios los dispositivos que podemos usar a lo largo del juego, desde una ganzúa eléctrica hasta cuchillos arrojadizos. Con ingenio, podemos sacar un gran partido a todos estos accesorios, cuya posibilidad de uso no se presenta siempre obvia.



EL GARFIO mecánico es sin duda la más espectacular de estas herramientas. Para usarlo, sólo hemos de encontrar un saliente, como una viga, una cornisa, o algo similar, al que engancharlo. Como es retráctil, luego con sólo presionar un botón, podremos ascender o descender de manera automática, accediendo así a lugares en apariencia impracticables. Así, los mapas cobran mayores posibilidades de exploración.

▶En preparación: **PC,PS2,XBOX,GC**
▶Estudios/Compañía: **UBI SOFT**
▶Género: **ACCIÓN**
▶Localización: **Sin confirmar**
▶Fecha de lanzamiento: **MARZO 2004**
▶Página web: ***www.whoisxiii/thirteen.html***


POR FAVOR,
CUANDO ACABE,
DEJE EL CAMPO DE BATALLA
COMO LO ENCONTRÓ
WWW.ENCLAVE.COM
¿LUZ U OSCURIDAD?
¿QUÉ CAMINO SEGUIRÁS?
Elige entre las campañas de LUZ u OSCURIDAD por entornos del inframundo o terrestres. Con cientos de armas y magias ¿serás capaz de dejar todo devastado?
• 2 CAMPAÑAS SEPARADAS
• 12 PERSONAJES PARA JUGAR
• 25 NIVELES
• MÁS DE 100 ARMAS Y MAGIAS.
PC CD-ROM
ENCLAVE
16+
www.pegi.info
SWING! ENTERTAINMENT Media AG
ATARI

Gladiator: Sword of Vengeance

¡Fuerza y Honor!

¡Una de romanos! Pues parece que no todo estaba dicho en el mundo de la acción en PC... Coge cine, mitología, un poquito de historia y mézclalo todo bien. ¿El resultado?... Sangre, arena y adrenalina. ¿Qué más quieres, gladiador?

Primera impresión

SÍ nos gusta

- Los continuos homenajes al cine de romanos en múltiples fases.
- Acción sin excusas. Diversión automática.
- Es fácil de jugar, pero complicado de dominar.
- Como era de rigor, es muuuy gore.

NO nos gusta

- A la larga, puede hacerse muy reiterativo.
- Demasiado batiburrillo de mitos e historia.
- El multijugador es anecdótico.
- Parece una conversión directa de las consolas. Ya puedes buscar un buen pad.

PRIMERA IMPRESIÓN: Original, adictivo y divertido, aunque en líneas generales muy sencillote.

BUENO REGULAR MALO

La idea es original, desde luego. Un juego de romanos. Pero no es, ciertamente, la primera ocasión en que un estudio aborda algo semejante. Desde el ya lejano «Coliseum» de Topo, para el añorado Spectrum, hasta proyectos como el recientemente cancelado «Gladius», de vez en cuando la mitología y la cultura clásica asoman la cabeza en forma de juego.

Acclaim se enfrenta al objetivo de pasar el género por el filtro de la Historia. Aunque, en la práctica, ese trasfondo de la Roma clásica no es más que una excusa para aportar un toque de novedad, que no de fidelidad histórica.

Contra el tirano

El guión nos sitúa en el pellejo de Thrax, un gladiador que parece ser el único capaz de poner fin a los desmanes del nuevo emperador. Arruntius ha sustituido en el trono a Trajano, y lo primero que se la ha ocurrido ha sido arrasar media ciudad de Roma para construir la más grande arena de combate jamás vista. Eso, unido a su despótico carácter y a la ayuda de fuerzas oscuras, ha dejado al glorioso Imperio en un momento de franca decadencia. Pero ahí está Thrax. Capaz de enfrentarse a los mismísimos Phobos y Deimos, que se encuentran detrás de todo este terrible asunto. Para ello, contará con la ayuda de ciertos poderes otorgados por los verdaderos dioses, así como su arrojo, su dominio del gladius y otras armas... y de tu habilidad.

Domina el combate

Aunque «Gladiator: Sword of Vengeance» parece un juego sencillo, encierra más de un truco. Jugarlo, en sí, no es complicado. Todos estamos acostumbrados al género. Dominarlo, ya es otra cosa. Aquí influyen varios apartados. Por un lado, la variedad de golpes, combos y armas. Muchos de ellos, potenciados por la magia de los dioses y la acumulada experiencia del protagonista, que va mejorando poco a poco. Y por otro lado, la IA. Lo que Acclaim pretende conseguir así es que los enemigos reaccionen de formas diferentes a nuestras acciones. Si insistimos demasiado con un golpe, nos lo acabarán pillando y no podremos vencerlos. Algunos de estos



¿Sabías que...

... algunas fases del juego están concebidas expresamente como un homenaje a las clásicas películas fantásticas de Harrihausen?

Thrax es el héroe de la historia. Sólo él podrá devolver el esplendor perdido a Roma.

Algunas fases del juego se desarrollan en un entorno fantástico paralelo al Imperio real.

Los jefes finales son una constante en el desarrollo de la acción.

A qué se parece...



En cuanto a combates cuerpo a cuerpo «Blade» es un referente obligado en el mundo de la acción.

Pocos juegos combinan mejor aventura, acción y exploración que la serie «Tomb Raider».

enemigos, por cierto, son espectaculares, y no hablamos tan sólo de los típicos jefes finales, pues en el diseño de «Gladiator» se ha tenido muy, muy en cuenta, la influencia del cine, incluyendo algunos clásicos: los combates de «Espartaco», la ambientación de «Ben-Hur», o el reciente «Gladiator» protagonizado por Russel Crowe... Una influencia, esto es importante, puesto que no hay una inspiración directa en el diseño, excepto en ciertos detalles. «Gladiator», pues, se perfila como una agradable sorpresa, quizá no revolucionaria, pero sí muy entretenida.

F.D.L.

▶En preparación:
PC,PS2,XBOX
▶Estudios/Compañía:
ACCLAIM
▶Género:
ACCIÓN
▶Localización:
SI
▶Fecha de lanzamiento:
2004
▶Página web:
www.acclaim.com/games/gladiator

Beyond Good & Evil

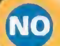
Atrápame ese alien

¿Aventura? ¿Acción? ¿Una chica? ¿Y no es... Lara? La explicación es tan sencilla como que Michel Ancel, el creador de «Rayman», ha vuelto al ataque y se ha sacado de la manga una aventura que casi parece una película.

Primera impresión


SÍ nos gusta

- La estética de todo el juego.
- El concepto cinematográfico de la acción.
- El guión.
- El equilibrio entre acción y aventura.
- Que la protagonista sea una chica y no el típico héroe armado hasta los dientes.


NO nos gusta

- El sistema de cámaras a veces despista más que ayuda.
- En ocasiones estamos más tiempo viendo escenas cinemáticas que jugando.
- Es fácil despistarse con los objetivos al comienzo del juego.

PRIMERA IMPRESIÓN: Muy atractivo. Un trabajo original, cuidado y fantástico

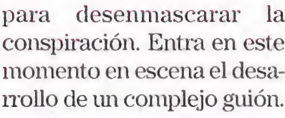


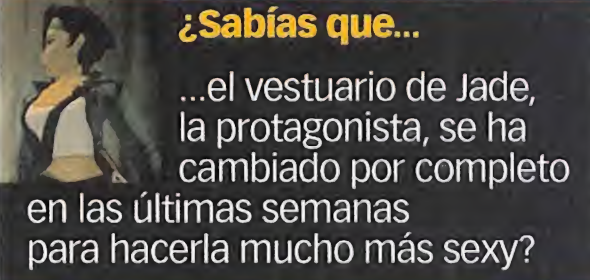
Parece que para ser un héroe digno de interpretar el rol protagonista de un juego, o una heroína, como es el caso de «Beyond Good & Evil», se dan varias condiciones ineludibles, a saber: pasado tormentoso, vivir en un mundo enfrentado a una amenaza mortal, disfrutar de alguna rara habilidad –y si es un súper poder, mejor–, y al final de la aventura descubrir algún oscuro secreto relacionado con tu vida personal.
Todo eso, y mucho más, lo cumple a la perfección Jade, el nuevo personaje salido de la fértil imaginación de Michel Ancel.

Una chica en apuros

«Beyond Good & Evil» nos sitúa en el mundo de Hyllis, un planeta que se ve abocado a la invasión de una raza alienígena, los Domz. Por si esto fuera poco, parece que los supuestos defensores del planeta están compinchados con los Domz... Así que sólo queda la vieja opción de la resistencia clandestina.

Jade es una chica dura. Huérfana desde la más tierna infancia, creció en los sectores más pobres de Hyllis y aprendió a valerse por sí misma. De todos modos, pronto fue adoptada por Pey'j, tutor y mentor, que la educó hasta que se convirtió en mujer. Ahora, Jade devuelve el favor cuidando huérfanos de Hyllis junto a Pey'j. La cuestión es que todo el universo que envuelve a ambos personajes es un tanto... peculiar. Pey'j es un híbrido de hombre y... ¡cerdo! Y los huérfanos, en su mayoría, tampoco pueden ser considerados totalmente humanos.
Por su natural rebeldía, Jade pronto comienza a ser objetivo de los Domz y de la misma sección Alpha, y sin comerlo ni beberlo se ve embarcada en la aventura de una guerra encubierta contra ambos. Reclutada por IRIS, en el papel de fotógrafa, muchas de las misiones que le encomiendan consisten en conseguir pruebas para desenmascarar la conspiración. Entra en este momento en escena el desarrollo de un complejo guión.





¿Sabías que...

...el vestuario de Jade, la protagonista, se ha cambiado por completo en las últimas semanas para hacerla mucho más sexy?

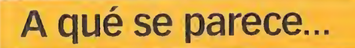
Casi una película

Si conoces los últimos títulos de la serie «Rayman», estará familiarizado con la peculiar estética que Michel Ancel confiere a sus juegos. Si no, considera que «Beyond Good & Evil» es casi una película de dibujos animados. No hay cortes entre acción en tiempo real y secuencias cinemáticas, generadas con el motor del juego. Y el estilo es, en líneas generales, muy similar el esbozado por juegos del género como «Tomb Raider»: ex-

La aventura de Jade parece, por momentos, una película de dibujos animados.

La herencia de los trabajos anteriores de Ancel se deja notar en la estética.

El sigilo es una constante en toda la acción a lo largo del juego.



A qué se parece...



Una protagonista femenina, aventura, acción y sigilo. Mucho que ver con «El Ángel de la Oscuridad».



La estética y el concepto de aventura cinematográfica tienen una referencia clara en «Rayman».

ploración, recogida de objetos, combates, diálogos... La diferencia es que «Beyond Good & Evil» está plasmado con un gusto visual exquisito. Y su narrativa está muy bien desarrollada. Demasiado bien, quizá, pues en ocasiones las cinemáticas sobrepasan a la acción.
Donde aún debe depurarse bastante es en el control, no tanto por el sistema en sí como por el diseño de cámaras, que no siempre es lo bastante rápido. Superando estos pequeños obstáculos, el título de Ancel puede convertirse en un soplo de aire fresco en el género, dominado, quizá, por demasiados tópicos...

F.D.L.

▶En preparación:
PC, PS2
▶Estudios/Compañía:
UBISOFT
▶Género:
AVENTURA/ACCIÓN
▶Localización:
SÍ
▶Fecha de lanzamiento:
NOVIEMBRE 2003
▶Página web:
beyondgoodevil.com

Chicago 1930
¿Y tú, de qué lado estás?

A la sombra de la Ley Seca, el contrabando de licor, las apuestas ilegales y el olor a pólvora son el pan de cada día en la Ciudad del Blues. ¿Te atreverás a limpiar las calles del crimen o prefieres hacerte con un jugoso trozo del pastel?

Primera impresión

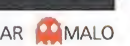

SÍ nos gusta

- Poder escoger entre el bando mafioso y los agentes del FBI.
- La diversidad de los objetivos de las misiones.
- La ambientación y detalle de los escenarios.
- El acertado uso de la inteligencia artificial.


NO nos gusta

- El desarrollo de los combates, a veces confuso para el jugador.
- La tecnología gráfica pertenece a otra época.
- La imposibilidad de rotar o ampliar la cámara.
- La omisión del cualquier forma de modo multijugador.

PRIMERA IMPRESIÓN:
La ambientación es excelente pero su tecnología está muy superada.




BUENO REGULAR MALO

No hay dos sin tres. Spellbound Software, creadores de «Desperados» y «Robin Hood: La Leyenda de Sherwood», nos ofrecen un nuevo título de estrategia táctica en tiempo real que, al igual que sus dos predecesores, nos recuerda inevitablemente a la serie «Commandos». Esta vez, no obstante, la acción se traslada a la ciudad de Chicago, durante los años de "La Prohibición", cuando los enfrentamientos entre los gangsters de Capone y los agentes federales ocupaban las portadas de los diarios.

Ciudad sin ley

Uno de los mayores aciertos del juego de Spellbound es la posibilidad de elegir entre ambas facciones: federales y mafiosos. Hay una campaña exclusiva para cada bando en la que tomaremos el control de un grupo de hasta cinco hombres. Cada uno de ellos está dotado de diferentes aptitudes que deberemos aprovechar a lo largo del juego, y que podremos incrementar mediante un sistema de puntos de experiencia.

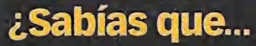
El ritmo del juego está totalmente basado entre la acción y el subterfugio. Por supuesto, dadas las evidentes diferencias entre ambos bandos, tanto los objetivos como la forma de enfrentarnos a cada reto dependerá en buena medida del bando que hayamos escogido. Investigar un asesinato o proteger a un testigo, en la campaña de los federales, o hacer volar una destilería y hacer desaparecer al Fiscal del Distrito, como "martillo" de la Mafia.

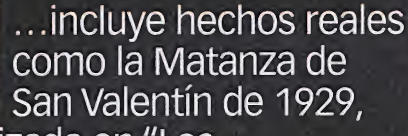
Otro elemento favorable es la esmerada ambientación con la que cuenta «Chicago 1930», tanto en lo que concierne a los escenarios como a los personajes, cuyas reacciones no tienen desperdicio, gracias a un sofisticado sistema de IA.



Nada nuevo bajo el sol

Sin embargo, hay muchos aspectos de «Chicago 1930» que, en un análisis más profundo, pueden restarle interés. Dejando aparte la falta de modos de juego multijugador, la carencia de innovación tecnológica en este título –con los clásicos fondos prerenderizados en dos dimensiones– resulta inapropiada para el sistema de juego que nos propone, ante la imposibilidad rotar la vista, e incluso de cambiar la amplitud de la perspectiva de cámara. Los efectos que la ausencia de estos recursos tienen sobre el juego





¿Sabías que...

...incluye hechos reales como la Matanza de San Valentín de 1929, inmortalizada en "Los Intocables" de Brian De Palma?

■ La ambientación de los escenarios y la estética de cada personaje están muy bien cuidados.

■ Un modo de acción a cámara lenta facilita la coordinación de los miembros del grupo.

■ Un icono situado sobre cada personaje nos informa acerca de su estado de ánimo.

A qué se parece...



■ Salvando las diferencias de ambientación, la serie «Commandos» es su referencia más directa.



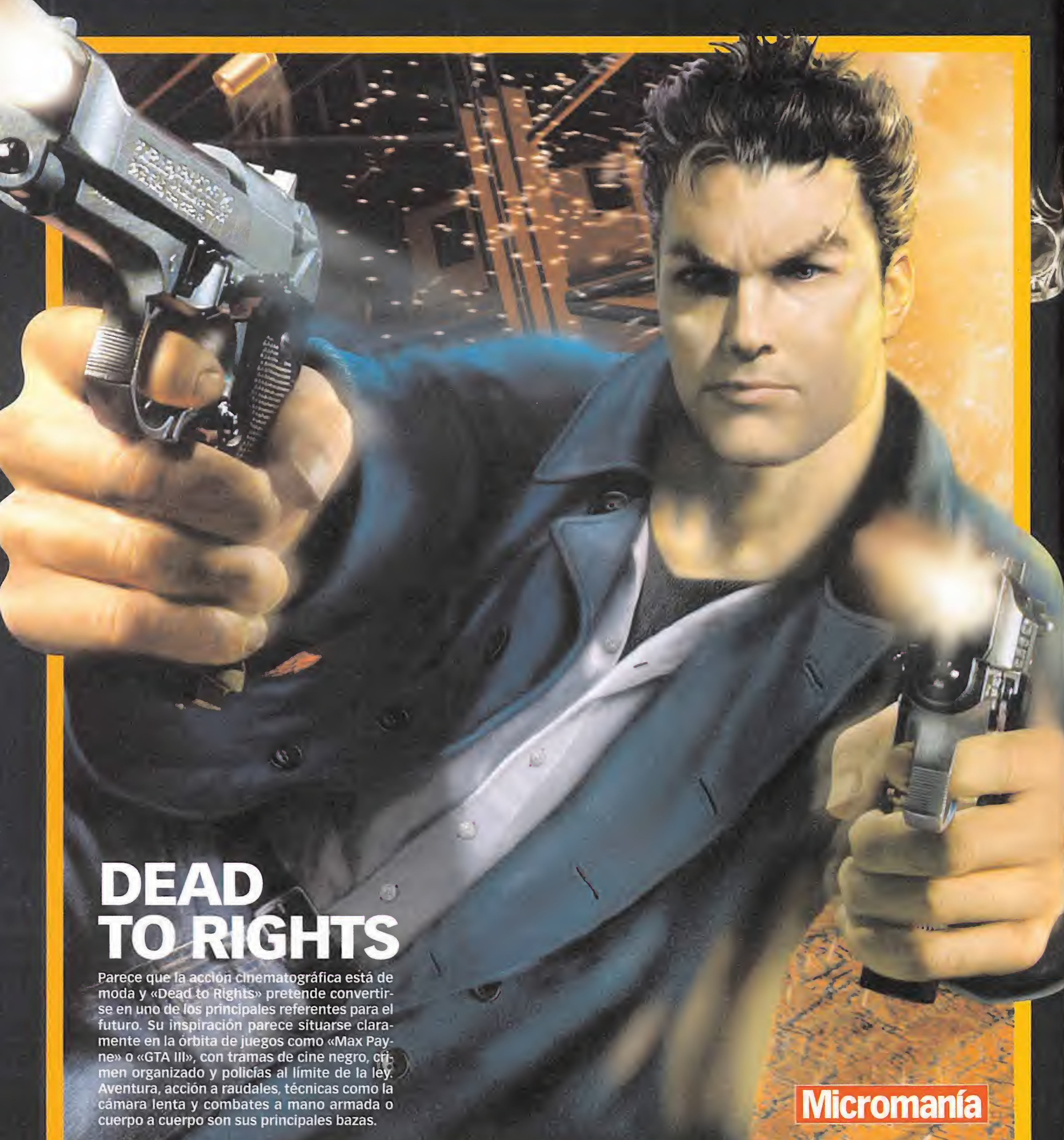
■ «Robin Hood: La Leyenda de Sherwood» es muy similar en su desarrollo y jugabilidad.

afectan especialmente a las escenas de combate, donde –a pesar de contar con un modo "a cámara lenta"– coordinar las acciones de cada miembro del grupo se convierte en una tarea engorrosa y, al cabo de sufrir varias masacres, frustrante.

Cualquier partidario de la estrategia en sus formas más clásicas encontrará en el programa de Spellbound alicientes de sobra como para pasar un agradable rato, pero para aquellos que prefieren las tendencias más actuales, pasar por alto este tipo de limitaciones no va a ser fácil, si no se corrigen en la versión final.

C.V.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/compañía:
SPELLBOUND/WANADOO EDITION
▶Género:
ESTRATEGIA
▶Localización:
Sí (Textos y voces)
▶Fecha de lanzamiento:
12 NOVIEMBRE 2003
▶Página web:
www.chicago1930-game.com



DEAD TO RIGHTS

Parece que la acción cinematográfica está de moda y «Dead to Rights» pretende convertirse en uno de los principales referentes para el futuro. Su inspiración parece situarse claramente en la órbita de juegos como «Max Payne» o «GTA III», con tramas de cine negro, crimen organizado y policías al límite de la ley. Aventura, acción a raudales, técnicas como la cámara lenta y combates a mano armada o cuerpo a cuerpo son sus principales bazas.



GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE

Lo mitológico y lo cinematográfico se dan la mano en la nueva producción de Acclaim. La ambientación, inspirada en la Roma clásica, –mezclada con una considerable dosis de acción fantástica– se convierte, en «Gladiator: Sword of Vengeance», casi en una excusa para mostrar un desbordante espectáculo de combates y gore. Y todo, en las arenas más salvajes que un gladiador, Thrax –el protagonista–, pudiera imaginar jamás. El objetivo: acabar con la decadencia del Imperio y devolver a Roma su esplendor perdido.

CENTRO MAIL

Nuevas tiendas

ALICANTE
Elche C.C. Aljup. Local B-75 C/ Jacarilla s/n
ALMERIA
El Ejido C.C. El Copo. Local 106 + 107 ✆950 480 230
CÓRDOBA
Córdoba C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n ✆957 273 331
FUERTEVENTURA
Antigua C.C. Atlántico. Ctra. de Jandía, km 11 ✆928 160 072
MÁLAGA
Vélez-Málaga C.C. El Ingenio. L- B-45. Salida 272 ✆952 541 178
PONTEVEDRA
Vigo C.C. O Troncal. PROXIMA APERTURA
STA. CRUZ DE TENERIFE
Tenerife C.C. Meridiano. C/Aúrea Diez Flores s/n ✆922 204 350

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ✆981 386 480
Santiago de Compostela C.C. Área Central, ✆981 575 512
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
- C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186

Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ALMERIA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63 ✆985 151 242
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
ÁVILA
Ávila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ✆920 219 108
BALEARES
Palma de Mallorca
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
- C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663

Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
- C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
- C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
- C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
- C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880

Badalona
- C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
- C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876

Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229
Manresa
- C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
- C.C. Carrefour ✆938 730 838

Mataró
- C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
- C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
Burgos C.C. La Plata. L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 ✆956 592 528
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski ✆926 227 354
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ✆969 225 031
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Moreria, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
- C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
- Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
- C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
- C.C. El Muelle ✆928 265 416

Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
MADRID
Madrid
- C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
- C.C. La Vaguada, L. T-038 ✆913 782 222
- C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882

Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III).L. 158 ✆916 194 424
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MALAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ✆979 730 464
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
- C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
- C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
- C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619

Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Barakaldo C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 ✆944 970 220
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271
Zaragoza C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988

EXPERTOS EN INFORMÁTICA

AL COMPRAR TU ORDENADOR ESTE SOFTWARE DE REGALO



GAMER PRO

SVGA GEFORCE4 MX440 128MB TV
Memoria 512 MB DDR
Disco duro 80 GB IDE
DVD ROM
Regrabadora CD
Monitor LG 15" TFT
Sonido AC97
Módem 56 Kb
Micrófono, altavoces teclado y ratón
Tarjeta de red 10/100

MICRO INTEL PENTIUM IV 2.4 GHz





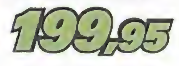
999,95

Windows Millenium: 129,95 € · Windows XP: 134,95 €

NOVEDAD

CREATIVE INSPIRE GD580

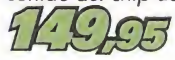
Creative lanza los nuevos altavoces GD580, con una avanzada tecnología, mayores prestaciones y con un sonido de alta calidad



NOVEDAD

SOUND BLASTER AUDIGY 2 ZS

La renovación de esta magnífica tarjeta llega con la revisión ZS que aumenta a niveles sorprendentes, la calidad del sonido del chip de CREATIVE.





Al comprar un teclado, un ratón o el pack con ambos de Microsoft, el juego Crimson Skies de REGALO

3D BLASTER 5 GEFORCE FX 5200

¡Tus juegos parecerán otros!, con el novedoso chip FX de nVidia ahora a un precio excepcional.

AHÓRRATE 20



NOVEDAD

MONITOR TFT 15" LG 1512S

¡Ahora es el momento de cambiar tu viejo monitor y sustituirlo por la última tecnología TFT!





MP3 BEATMAN II FREECOM

El reproductor de MP3 de 8 cm, capaz de almacenar más de 180 Mb de datos o más de 200 minutos de música MP3 en un mini CD.

AHÓRRATE 48



REGRABADORA DVD DUAL TDK

Con un atractivo color negro, la regrabadora DUAL de TDK es la mejor elección.

TDK
DVD writer

AHÓRRATE 70

279,95

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos
Precios válidos y vigentes del 1 al 31 de octubre

pedidos por internet **www.centromail.es**

Impuestos incluidos

CENTRO MAIL



EXCLUSIVA CentroMAIL

34,95

RESERVA UFO y llévate una EXCLUSIVA CAMISETA de REGALO

Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)

Lanzamiento 31 de octubre



EXCLUSIVA CentroMAIL

COMPRA HALO y llévate una de estas EXCLUSIVAS FIGURAS ARTICULADAS del juego de REGALO

49,95

Promoción válida hasta fin de existencias (900 Uds.)







EXCLUSIVA CentroMAIL

42,95

COMPRA TRON 2.0 y llévate una de estas EXCLUSIVAS FIGURAS de REGALO

Promoción válida hasta fin de existencias (400 Uds.)





EXCLUSIVA CentroMAIL

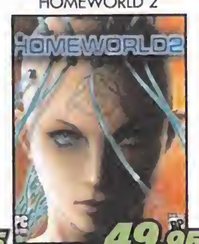
RESERVA COMMANDOS 3 y llévate la BANDA SONORA ORIGINAL del juego de REGALO

44,95

Promoción válida hasta fin de existencias (1.500 Uds.)

Lanzamiento 10 de octubre

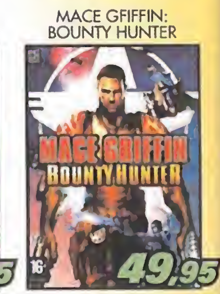
NOVEDADES









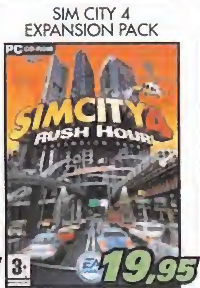




Título	Precio
AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC	49,95
BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WW II	24,95
FLIGHT SIMULATOR 2004	69,95
HOMEWORLD 2	49,95
JUDGE DREDD	49,95
LA GRAN EVASIÓN	44,95
PATRICIAN III: IMPERIO DE LOS MARES	19,95
MACE GFIFFIN: BOUNTY HUNTER	49,95





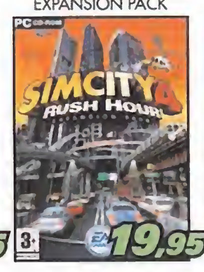












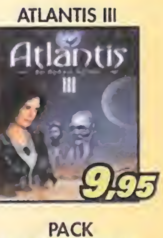
Título	Precio
MEDAL OF HONOR: A.D A. BREAKTHROUGH	24,95
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT DELUXE E.	49,95
NEVERWINTER NIGHTS: THE S. OF UNDRENTIDE	29,95
RAINBOW SIX: R. SHIELD - ATHENA SWORD	19,95
REPUBLIC: THE REVOLUTION	44,95
SIM CITY 4 EXPANSION PACK	19,95
STAR WARS: JEDI KNIGHT ACADEMY	47,95
WARHAMMER 40,000 FIRE WARRIOR	42,95

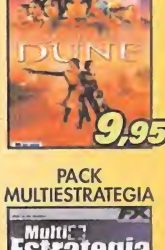
SUPER OFERTAS











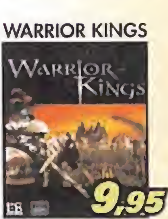
Título	Precio
CAESAR II	4,95
KING QUEST VII	4,95
NASCAR RACING 2	4,95
SILENT THUNDER	4,95
ABIERTO HASTA EL AMANECER	9,95
AGASSI TENNIS GENERATION 2002	9,95
ATLANTIS III	9,95
DUNE	9,95

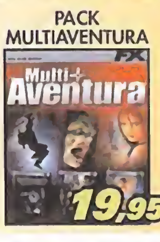


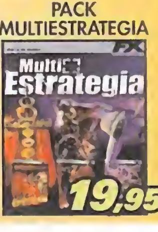












Título	Precio
GORE	9,95
HIGHLAND WARRIORS	9,95
IMPERIVM (NUEVO PRECIO)	9,95
JERUSALEN	9,95
RUNAWAY	9,95
WARRIOR KINGS	9,95
PACK MULTIAVENTURA	19,95
PACK MULTIESTRATEGIA	19,95

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 1 al 31 de octubre.

pedidos por internet www.centromail.es

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

BIENVENIDO A LA TIERRA MEDIA

Los nuevos juegos basados en la obra de Tolkien

La última película de la trilogía cinematográfica más popular de los últimos años está a punto de estrenarse. Pero "El Señor de los Anillos" está también arrasando en el PC. Entra en la Tierra Media, y descubre en estas páginas todo lo que te vas a encontrar en los próximos meses. Un reportaje para conocerlos a todos.

EL UNIVERSO A IMITAR

No cabe duda que la mastodóntica trilogía cinematográfica de "El Señor de los Anillos" ha sido el detonante de la producción de juegos basados en la obra de Tolkien. De las dos compañías que han apostado por esta licencia, EA se decantó por la más comercial (el cine) y Vivendi por la más "fiel" (la literatura). En ninguno de los dos casos, evidentemente, se puede trasladar en su totalidad la enorme obra de Tolkien al ordenador, y realmente nos encontramos con adaptaciones de adaptaciones.
La tercera y última entrega en la pantalla grande de "El Señor de los Anillos" promete las batallas más épicas imaginables. Si en la segunda parte ya contemplamos escenas en que se reproducían más de diez mil personajes, se rumorea que "El Retorno del Rey" será capaz de mostrar batallas con hasta doscientos mil personajes. Es sólo la punta del iceberg, pues la panoplia de efectos especiales por ordenador será, según aseguran sus creadores, algo increíble.



El Señor de los Anillos» es, para la literatura anglosajona moderna, casi tan importante como el mismo Shakespeare. No tanto por su calidad literaria, quizá, como por la influencia decisiva que ha tenido en novelas fantásticas en todo el mundo, y en la creación de una mitología que, con posterioridad, ha pasado a ser el referente directo para trabajos de todo tipo. El cine, después, se ha convertido en el empujón definitivo para su popularización. Así, pues, ¿cómo podían quedarse los juegos de PC atrás?

TIERRA MEDIA

De repente, un aluvión de juegos de todo tipo basado en la mitología Tolkiana se han puesto en el punto de mira del catálogo de dos de los grandes del videojuego. EA, con la licencia cinematográfica en su mano, pone a punto la parte de acción. Vivendi, por su lado, apuesta por la variedad, la fidelidad a la obra original, y la cantidad. Hasta tres títulos, abarcando otros tantos géneros, están a punto de ver la luz. Uno de los más ambiciosos y enigmáticos es, sin duda, «Middle Earth Online», la apuesta por recrear Tierra Media en la red, en un mundo persistente que hará las delicias de los aficionados a Tolkien. Casi, como si su sueño se hiciera realidad.

Pero la realidad es que resulta muy complicado destacar un título por encima de los demás. La diferencia de géneros es una de las razones, ciertamente. Es imposible decir que la estrategia sea mejor que el rol, o éste más importante que la acción. Es una de las virtudes de que Tolkien haya decidido aparecer con tanto ímpetu en el mundo del PC. Todo el mundo podrá encontrar, a buen seguro, algo que le guste. Lo que sí tenemos muy claro es que todos estos juegos apuntan muy, muy alto. Su calidad técnica está a la par de su buen hacer en diseño y jugabilidad. Y todos ellos, dentro de lo viable, respetan la obra de Tolkien de manera escrupulosa. Si el pasado año "El Señor de los Anillos" comenzó a asomar la cabeza en el mundo del PC, en este último tramo de 2003 va a ser una auténtica explosión. Pasa, y descubre todo lo que Tierra Media te va a ofrecer este año.

LA HISTORIA EMPEZÓ HACE MUCHO

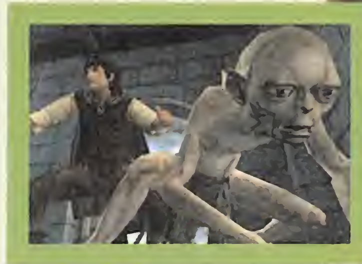
Seguro que muchos no os lo creéis, pero "El Señor de los Anillos" lleva dando tumbos por el mundo de los videojuegos desde hace dos décadas. La referencia que hoy tenemos no tiene nada que ver con aquellos primeros títulos. Nada de acción, ni gráficos espectaculares. Sólo una experiencia de juego absorbente. Entonces, casi todo giraba en torno a las aventuras conversacionales. Texto y más texto, y gráficos estáticos para crear ambiente. Pero también se empezaban a dar los primeros pasos en una primitiva estrategia. Juegos como «The Hobbit», «War in Middle Earth», «Shadows of Mordor»...eran apasionantes porque suplían con ambientación la limitada tecnología. Incluso, surgieron parodias: «Bored of the Rings», «The Boggit»... Hay también versiones "apócrifas" de clásicos como «Manic Miner» y «Jet Set Willy», que lo toman como referencia, ofreciendo escenarios "alternativos".

EL RETORNO DEL REY
Para vivir la película

PC, PS2, XBOX, GAMECUBE, GBA • ACCIÓN • ELECTRONIC ARTS El cine crea modas, arrastra millones de espectadores y deriva en licencias millonarias. "El Retorno del Rey" promete ser el espectacular cierre de la obra de Peter Jackson. ¿Será también el gran juego que esperabas ver en tu PC?

No haber podido jugar en PC a «Las Dos Torres» fue una de las grandes decepciones de la pasada temporada, y un error de cálculo, en nuestra opinión, por parte de EA. Sin embargo, la última parte de la trilogía cinematográfica si hará su aparición para compatibles dentro de pocas semanas.
El primer contacto que hemos tenido con el juego no nos ha enseñado grandes diferencia de concepto con su predecesor (disponible en PS2) en cuanto a mecánica de juego, pero ha resultado ser un espectáculo de acción digno de quitarse el sombrero, y técnicamente superior a otras versiones en desarrollo. Su estética, clavada a la película, es el primer referente que entra por los ojos. Su diseño de acción reultará muy familiar a aquellos usuarios acostumbrados al modo de hacer japonés en el género: cámaras que siguen la acción en movimiento, enemigos a tutiplén que atacan como hordas, sin ningún descanso, adrenalina a borbotones corriendo por las venas y, ante todo, espectáculo. Su base es, en esencia, muy sencilla, pero la hábil conjunción de distintos personajes, habilidades únicas y una historia absorbente y mágica, lo convierten en uno de los grandes referentes del género para los meses venideros. «El Retorno del Rey» promete. Si quieres vivir la película en tu PC en toda su plenitud, no podrás dejar de fijarte en un título que te va a dejar clavado a la silla.

CONVIÉRTETE EN PROTAGONISTA



Uno de los más atractivos apartados de «El Retorno del Rey» será, como ocurría con «Las Dos Torres», la oportunidad (obligación, en realidad) de manejar a varios de los personajes de la película, dependiendo de la fase en que nos encontremos. Y no se trata sólo de un aspecto trivial que podamos pasar por alto. Cada uno de los personajes posee habilidades únicas y capacidades de combate diferentes. Y debemos aprender a dominarlos todos a la perfección. No es lo mismo luchar con Gandalf que con Pippin o Frodo. Además, cada uno de ellos (cada fase, en la práctica), posee objetivos diferentes. Tendremos que evitar la invasión de las huestes de Saurón en un determinado momento. En otro, nuestra tarea consistirá en proteger a los aldeanos de las fuerzas del mal. En una fase distinta, tendremos que hacer que un personaje determinado sobreviva, o destrozar las catapultas del enemigo... La lista de objetivos es casi tan larga como el número de fases y tan variada como éstas. Y, además, como era de esperar, la recreación de los actores de la película es perfecta. Incluso los actores "virtuales", como Gollum, que salvando las distancias con el modelo creado para el cine, aparece en todo su esplendor en más de una fase de «El Retorno del Rey».



El potencial de combate de cada personaje nos obliga a usar tácticas diferentes, acordes a sus habilidades específicas.

TODA LA PELÍCULA EN TU PC

El nuevo juego de EA utiliza numerosas secuencias de vídeo sacadas directamente de la película, que sirven tanto de guía en la narración de la historia como de introducción a la acción en tiempo real. La compenetración de ambos formatos es casi perfecta, aunque lo realmente importante es lo bien que se ha transferido al juego la portentosa ambientación que se muestra en la pantalla grande. La docena larga de escenarios diferentes en que se desarrolla toda la acción, transvasa el grueso de la película al ordenador. Evidentemente, es imposible que la mayor parte del metraje tenga una referencia directa en el juego, pero los momentos más importantes de la historia se están viendo perfectamente reflejados.



El apoyo que nos dan los personajes secundarios en cada fase es muy importante para alcanzar nuestros objetivos.

Las máquinas de guerra usadas en el asedio de las fuerzas oscuras tendrán un papel muy especial en cierta fase.

La combinación de magia y habilidad en el combate cuerpo a cuerpo de Gandalf lo convierte en un personaje muy completo.

¡NAZGÜL!

¡Sí! Nazgüles, trolls, soldados, criaturas infames y oscuras por doquier. Y atacan en hordas, sin descanso. Mientras nos preocupamos de que un proyectil no nos aplaste, por un lado, por otro, por detrás surge el enemigo. La presencia de los más temibles, por suerte, no es constante, sino que aparecen en momentos muy concretos. Y son enemigos muy peligrosos. Casi con que nos soplen será bastante como para dejarnos planchados. Pero... hay truco. En muchas ocasiones no será obligatorio enfrentarse a ellos, sino esquivarlos mientras cumplimos objetivos secundarios, que serán los que nos acaben llevando a la victoria. Y es que, pese a que nuestros personajes posean coraje, valor y bravura, frente a fuerzas que van más allá de lo imaginable, es mejor que usemos la astucia.

MIDDLE EARTH ONLINE
Habitantes de tierra media

PC • ROL ONLINE • TURBINE/VIVENDI. Si eres un "tolkiano" de pro y tu sueño más irrealizable era vivir en el universo de "El Señor de los Anillos", los dioses te han escuchado. «Middle Earth Online» cumple la fantasia más audaz de cualquier aficionado a la obra de Tolkien. Tierra Media te espera en la gran red.

Nadie podía imaginar que existiría algún estudio en sus cabales como para asumir el desafío de trasladar la enormidad de Tierra Media al mundo del PC. Mucho más, de hacerlo de forma casi íntegra, al diseñar un juego de rol online, en un mundo persistente. Pero, afortunadamente, ese estudio existe, se llama Turbine y sólo el hecho de afrontar semejante reto, ya merece un respeto.

En cualquier caso, las intenciones de Turbine no son exactamente las mencionadas, ya que en la práctica «Middle Earth Online» pretende centrarse en la historia principal que comprende la trilogía de "El Señor de los Anillos", dejando los argumentos de otros de los libros de Tolkien atrás. Además, parece que el guión también eliminará ciertas opciones de participación.

TODOS CONTRA SAURON

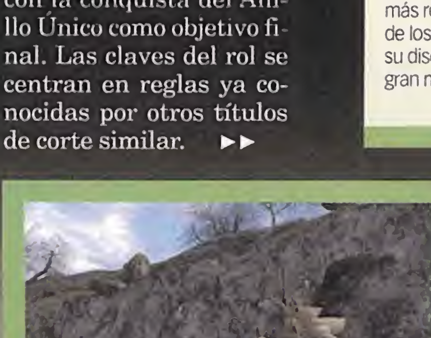
La incursión en Tierra Media, según apuntan las informaciones del estudio, sólos e podrá hacer desde el lado de las fuerzas de la luz. Elfos, Hobbits, Humanos, Enanos y otras razas serán las que estén disponibles para el jugador, sin poder alistarse al lado del Señor Oscuro. A partir de ahí, solo o en compañía de otros jugadores, podremos participar en los distintos "quests" y desafíos que se nos propongan, con la conquista del Anillo Único como objetivo final. Las claves del rol se centran en reglas ya conocidas por otros títulos de corte similar. ▸▸

LA CREACIÓN DEL UNIVERSO

La maravilla de la literatura es que, sólo con la imaginación, te permite viajar a mundos de ensueño. Pero el verdadero milagro es que ese mundo siempre es personal e intransferible, y cada cual visualiza sus detalles de un modo realmente único.
Es, por tanto, arriesgado recrear la Tierra Media en un juego, de un modo tan ambicioso como lo afronta el proyecto de Vivendi. Pero si Peter Jackson lo ha hecho (y hay opiniones encontradas entre los más fanáticos de Tolkien), no será tan irreverente que un juego de rol online también lo intente. La creación del universo de «Middle Earth Online» ha sufrido un proceso de diseño realmente complicado. Por un lado, es bastante difícil contentar a los exigentes conocedores de los libros. Por otro, el cine ha creado una referencia (buena o mala, pero inevitable) que siempre estará ahí, y con la que se comparará en todo momento. Pero no cabe duda que el esfuerzo está siendo colosal. «Middle Earth Online» tiene aún que demostrar que es capaz de satisfacer a los más recalcitrantes apasionados de "El Señor de los Anillos", pero el camino que lleva en su diseño es, desde luego, un trabajo de un gran merito artístico y de concepto.






Las fuerzas oscuras de Sauron dejan su peculiar sello en algunas áreas de Tierra Media.


Personajes tan representativos del universo Tolkien, como el Balrog, aparecen en el juego.


El diseño de algunos enemigos no sólo tiene en cuenta su fiereza de forma estética, sino también en su tamaño.



La recreación de los escenarios muestra la vida apacible y tranquila de los medianos.

«MIDDLE EARTH ONLINE» OFRECE LA OPORTUNIDAD ÚNICA DE VIVIR, TAL CUAL, EL UNIVERSO FANTÁSTICO CREADO POR J.R.R. TOLKIEN

WAR OF THE RING
La estrategia contra el mal

PC• ESTRATEGIA •LIQUID/VIVENDI Si en lugar de pertenecer a la Compañía del Anillo, fueras La Compañía... Si en lugar de vivir en Tierra Media, te perteneciera... Eso es «War of the Ring». Todo el universo, sus recursos y personajes a tus pies.

No es exagerado decir de «War of the Ring» que promete convertirse en uno de los mejores títulos de estrategia de la temporada. Su estética y diseño recuerdan enormemente a «Battle Realms», el anterior trabajo de Liquid, y su mecánica de juego es también similar. Quizá lo mejor, aparte de su temática y ambientación, claro está, es que utiliza la historia en que se basa de forma activa. Es una perfecta combinación de acción, estrategia y narrativa. Incluso, se puede decir que tiene numerosos puntos en común en su estructura con todo un clásico como «Warcraft III». El guión es fundamental en su diseño, y lo mejor es que incide de manera directa en la jugabilidad. Muchos planteamientos estratégicos se basan en la disposición de los escenarios, el tipo de enemigos o las fuerzas mágicas de que disponen. Todo tiene una influencia real e importante para el modo de jugar. «War of the Ring» se conforma, pues, como uno de esos títulos a los que, tanto si eres aficionado al género como a "El Señor de los Anillos", no deberías perder la pista. Promete ser una novedad realmente atractiva. ▶▶



Los combates entre las fuerzas que pugnan por el control del Anillo son espectaculares.



La defensa de fortalezas y ciudadelas es una constante en muchas misiones del juego.



La magia de las fuerzas de Sauron no podrá ser derrotada tan sólo con una buena táctica.



En los bosques se desata gran parte del potencial de las razas mágicas del juego.



Una defensa táctica es más útil que la fuerza. Si cortamos un puente, el enemigo no pasará.



Las tierras dominadas por las fuerzas de Sauron muestran un aspecto espeluznante.

¿CÓMO SE DISEÑA LA FANTASÍA?

O, mejor dicho, ¿cómo es la fantasía? ¿Cómo puede ser el escenario de una epopeya como la que narra "El Señor de los Anillos"? Y, sobre todo, sin que parezca deudora de la trilogía cinematográfica... No es algo sencillo, desde luego, imaginar lugares como Dol Guldur o Mordor metidos en un juego de estrategia.
Pero quizá si tenemos en cuenta que los responsables de «War of the Ring» tienen en su currículo un título como «Battle Realms», y que el motor gráfico de su nuevo proyecto encuentra numerosos puntos de referencia en este juego, quizá nos hagamos una idea mejor de la estética del mismo.
«War of the Ring» se podría considerar, al menos visualmente, una evolución de «Battle Realms», un juego que bebe de las fuentes clásicas de la estrategia en tiempo real («Command & Conquer», «Warcraft», etc.), y que llevaba los esquemas más conocidos del género más allá de donde los situamos de manera habitual.
El diseño de los escenarios de «War of the Ring», en todo caso, merece la pena ser reseñado. Meter en un "pequeño" escenario los mastodónticos paisajes de "El Señor de los Anillos" es meritorio, qué duda cabe. Pero no mucho más que condensar todo un universo de situaciones, personajes y posibilidades, en un título capaz de hacernos ver la Tierra Media como nunca se nos hubiera pasado por la cabeza, sintiendo el poder de que sea totalmente nuestra... Hmmm, empezamos a notar la influencia del Anillo Único...





EL HOBBIT
Un juego para todos

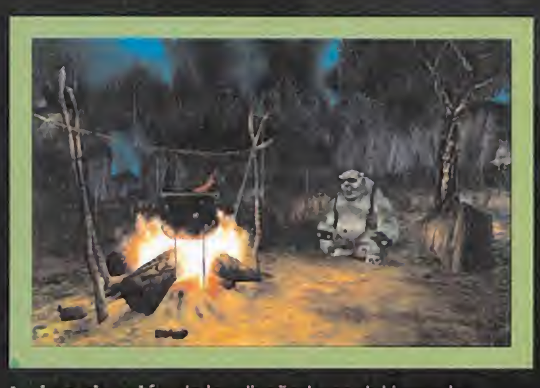
PC, PS2, XBOX, GC • AVENTURA/ACCIÓN • FIZZ FACTOR/VIVENDI

Todo comenzó cuando un tal Bilbo Bolsón, de Bolsón Cerrado, encontró un anillo en una cueva... Y también a una extraña criatura que le acusaba de haberle robado su tesssoooro... Pero, ¿cuál es la verdadera historia de Bilbo y del sorprendente Anillo?

La presencia de «El Hobbit» entre el cúmulo de títulos basados en "El Señor de los Anillos" permitirá a aquellos que no están familiarizados con la obra de Tolkien conocer los orígenes de la historia central en que se basa la misma, más conocida por las películas.
Decir de «El Hobbit» que es un título para los más pequeños, como se ha presentado en alguna ocasión, no sería justo ni tampoco real. Sobre todo porque a los más jugones eso de "para chavales", les suena a simpleza. Pero la realidad es que, salvando las distancias, claro, lo que sus creadores han pretendido llvar a cabo es una aventura en toda regla al estilo de clásicos como los juegos de la serie «Zelda». Aventura, acción, ligeros toques de rol, puzzles por doquier y un argumento desarrollado de manera lineal, siguiendo la historia del libro, son sus principales características. Quizá su estética, eso sí es cierto, de la impresión de infantil, pero no nos llamemos a engaño. «El Hobbit» no será tan popular, pero puede ser tan bueno como el resto de títulos de "El Señor de los Anillos".



La historia de Bilbo Bolsón, en su juventud, y del Anillo Único, es la base del guión desarrollado en «El Hobbit».



La imaginación de los diseñadores del juego ha aportado también su granito de arena a la historia.

«EL HOBBIT» ES UNA AVENTURA PENSADA PARA TODOS LOS PÚBLICOS, QUE SE CENTRA EN LA DIVERSIÓN



Los personajes más importantes de "El Señor de los Anillos" también hacen su aparición en «El Hobbit».

CON LICENCIA

No cabe duda que "El Señor de los Anilllos", considerado como producción cinematográfica o literaria, es una de las licencias más jugosas que compañía alguna de videojuegos pueda incorporar a su catálogo.
Y, pese al número de títulos, y la variedad que estos presentan en diseño, género, concepción, desarrollo y opciones de juego, ¿podemos afirmar que, realmente, estamos ante algo nuevo? Podríamos argumentar que más que adaptarse el videojuego al mundo de "El Señor de los Anillos", es éste el que se pliega a los esquemas de los juegos. No es una afirmación basada tanto en el hecho de enclavar cada producción en un género concreto como el de que, en la mayor parte de sus contenidos, cada título podría ser algún otro que nada tuviera que ver con Tolkien con el simple hecho de cambiar escenarios y personajes. Las mecánicas de juego, las acciones, las opciones... no son nada que no conozcamos.
¿Estamos afirmando que nos vamos a encontrar con juegos del montón? Ni mucho menos. Todos los juegos que nos llegan de "El Señor de los Anillos" apuntan una calidad sobresaliente. Pero no son realmente nuevos, que es adonde vamos.
Tierra Media es un universo que, en la práctica, definió una cultura mitológica anglosajona inexistente hasta que Tolkien se embarcó en la aventura de crearla. ¿No podríamos imaginar que una fuente de tanta riqueza podría llegar a definir un nuevo modo de inventar y diseñar aventuras, juegos de acción o afrontar la estrategia y el rol de un modo innovador? Nos da en la nariz que "El Señor de los Anillos" aún tiene mucho que decir en el futuro.

ASÍ TRABAJAMOS

¿Quieres saber cómo hacemos la review de un juego? No hay problema. En estas páginas están todos los secretos de Micromanía... bueno, todos, todos no, pero casi.

Desde la redacción



Santiago Tejedor

Hombres de honor

Commandos 3» no es un juego que incorpore la última tecnología 3D. Tampoco podemos decir que sea original, pues se mantiene fiel a la línea básica que ha caracterizado la saga. Sin embargo, podemos coincidir en que, a pesar de los muchos intentos que otras compañías han llevado a cabo, la saga de Pyro, especialmente en esta última entrega tiene rasgos que no podemos encontrar en ningún otro juego. Opino que uno de los más importantes es "el factor humano". La estrategia está condicionada por el conocimiento de los personajes, y es esta precisamente una de las razones del éxito que le auguramos.

■ **Somos jugadores** y escribimos para jugadores. Los que hacemos Micromanía somos apasionados y expertos en la revisión y valoración de juegos.

■ **Nuestros análisis** son honrados y garantizan la mayor objetividad posible. Si esto implica decir que un juego no es bueno, independientemente de quién sea su responsable y las consecuencias que pueda acarrear, lo haremos.

■ **Micromanía no valora** un juego en función de su nacionalidad, compañía o distribuidor. Sólo nos interesa el juego.

■ **No analizamos versiones piratas**, betas de preview, alfas inestables, demos, ni versiones no disponibles en el mercado español, aunque hayan aparecido ya en otros países.

■ **Sólo analizamos** versiones finales. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, en ocasiones nos vemos forzados a utilizar copias "gold" –versiones finales, pero no producidas–. A veces, esto puede implicar que no sea posible valorar en su justa medida aspectos como el modo multijugador. Si eso ocurre, no diremos que esta opción "funciona perfectamente".

■ **Micromanía elige** un juego de Referencia para cada género, que define los cánones del género en cuestión. Cualquier juego puede superar a esta Referencia en un aspecto, pero quizá no en todos. Los juegos se valoran según sus propios méritos.

■ **Las sucesivas entregas** de un juego, y las expansiones, se valoran no sólo por lo que ofrecen, sino por cómo y cuánto mejoran al título original en que se basan.

■ **Muchos análisis** harán alusión a otros títulos. Esta comparación sólo se usa en beneficio del lector, para ayudarle a encontrar similitudes sobre los aspectos que se valoran.

■ **Cada juego es analizado** por una persona que posea una gran experiencia en ese género. Nunca ocurrirá que escriba sobre un juego de acción, un experto en rol, o viceversa. Quién habla, lo hace con conocimiento de causa.

■ **En cada análisis** se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador (si es el caso), inteligencia artificial, dificultad, manuales (si es que existen), localización (calidad de la traducción total o parcial del juego), precio, realismo y número de horas de juego que ofrece.

■ **Cada título se juega** hasta el final. Y si no es posible, se juega el máximo número de horas hasta que se puedan valorar todos y cada uno de los detalles del mismo con absoluto rigor.

■ **Cada título se prueba** en tantos equipos como sea posible para verificar cualquier incompatibilidad. En función de los resultados obtenidos ofrecemos una recomendación sobre el PC para jugar en condiciones adecuadas. Esta recomendación no tiene por qué coincidir con los datos del fabricante.

■ **La puntuación** se ajusta al sistema creado por y para Micromanía, y no a ningún otro. Si un juego obtiene una nota determinada en Micromanía, no tiene por qué coincidir con la valoración que se le haya dado en otros medios.

Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.

Review
A EXAMEN
Freedom Fighters
N.Y. habla ruso

LA REFERENCIA
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero sí ayudará como un indicativo para el lector, al comparar ambos títulos.

INFOMANIA
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.
Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Quién es quién

Nuestros expertos tienen su corazoncito y sus preferencias, y aquí os contamos los géneros favoritos de cada uno y los juegos a los que está jugando en este momento.

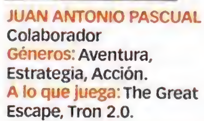


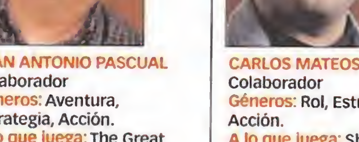
JORGE PORTILLO
Redactor
Géneros: Rol, Estrategia.
A lo que juega: Rise of Nations, Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad



ANSELMO TREJO
Colaborador
Géneros: Deportivos, Velocidad, Acción
A lo que juega: Halo, Enigma Rising Tide, Pro Beach Soccer.

JUAN ANTONIO PASCUAL
Colaborador
Géneros: Aventura, Estrategia, Acción.
A lo que juega: The Great Escape, Tron 2.0.







CARLOS MATEOS
Colaborador
Géneros: Rol, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Shadows of Undrentide, Commandos 3.



JACOBO MARTÍNEZ
Colaborador
Géneros: Acción, Estrategia.
A lo que juega: Enemy Territory, Jedi Academy, Halo, Vietcong, Tron 2.0.

LA CUESTIÓN DEL MES

¿Qué posibilidades consideras que pueden enriquecer más los juegos en el género de la estrategia?

- Jorge Portillo: Me gusta poder controlar muchas variantes y unidades a la vez.
- Anselmo Trejo: La inteligencia artificial es lo que más me impresiona.
- Juan Antonio Pascual: La salsa está, muchas veces, en la variedad en el desarrollo de los niveles.
- Carlos Mateos: «Starcraft» sigue estando vigente y creo que es por su sencillez.
- Jacobo Martínez: Tienes que poder encontrar un motivo para querer vencer.



RECUADROS Información complementaria y ampliada de puntos concretos del juego, sobre los que merece la pena detenerse por diversas razones. Descubre algunos de los porqués de la valoración final, en estos apartados



ALTERNATIVAS Si te gusta un género, pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó, y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

TOMA NOTA El veredicto final de la review. Valoración sobre los contenidos, los puntos fuertes y los puntos flojos del juego, la puntuación para los modos de un jugador y multiusuario (si existe), así como las ventajas e inconvenientes de ambos modos de juego.



JAVIER MORENO HIDALGO
Colaborador
Géneros: Estrategia, Velocidad, Acción
A lo que juega: Civilization III, Breed, Halo.

Me gusta poder mover unidades ágilmente. Prefiero la estrategia 3D.



JESÚS DE LA FUENTE
Colaborador
Géneros: Acción, Aventura, Estrategia.
A lo que juega: Freedom Fighters, Commandos 3.

Lo más interesante es liderar una escuadra de soldados.

Así puntuamos

En Micromanía somos exigentes al máximo con la calidad de un título. Múltiples factores son tenidos en cuenta al puntuar. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 **Lo peor.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al CD en cuestión.

30-49 **Malo.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que te pueda atraer y no sea del todo lamentable.

50-69 **Aceptable.** Juegos que van desde una calidad en torno a la media, a títulos que no defraudan en conjunto. No ofrecen problemas graves en ningún apartado concreto, pero no terminan de convencer. De ti dependerá decidir si merece la pena.

70-79 **Bueno.** Cuando un juego aparece con una nota de este intervalo no lo dudes: es un buen título. No se trata necesariamente de un juego excelente en todos sus apartados, pero seguro que merece la pena que si tienes oportunidad te hagas con él. Sin duda, te lo pasarás muy bien.

80-89 **Muy bueno.** Grandes juegos a los que les falta esa pizca para convertirse en verdaderas genialidades. Y, en todo caso, merecedores de tu atención, sin lugar a dudas. No deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con él.

90-100 **Obra maestra.** Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor en cualquier género. Imprescindible.

JUEGO DEL MES



Muchos aspectos decidirán qué título se convertirá cada mes en el juego más importante para la redacción de Micromanía. Uno y sólo uno, que quedará claramente identificado gracias a este sello de calidad.

JUEGO RECOMENDADO



Originalidad, calidad, innovación en un género, mejoras significativas en una expansión sobre el juego original (¿por qué no?) y, sobre todo, diversión, son algunos factores que nos llevan a recomendar un título específico. Si ves este sello, es que merece la pena.

Índice de contenidos

En pocas palabras

SÍ nos gusta

- ▲ Que una temática tan popular como la de "El Señor de los Anillos" tenga proyectos tan interesantes.
- ▲ Disponer por fin de «Commandos 3» y comprobar que era tan bueno como parecía.
- ▲ Lo bien que «XIII» está logrando reflejar el estilo del cómic en que se basa.
- ▲ La optimización de «Halo» en PC y las posibilidades de juego multiusuario que incorpora.
- ▲ El incremento de calidad que aporta «Jedi Academy» respecto de su predecesor.

NO nos gusta

- ▼ Los retrasos que se prolongan afectando a juegos como «Doom3» o «Half-life 2»
- ▼ Que la jugabilidad no acompañe a la impresionante presencia visual de «MB World Racing»
- ▼ Que la expansión de «Breakthrough» de «Medal of Honor» sea poco más que un pack de misiones.
- ▼ Que el control de la cámara siga siendo una asignatura pendiente en muchos juegos en 3D.
- ▼ Que haya juegos como «Space Colony» que sigan empeñándose en clonar a otros, creyendo que ello garantiza el éxito.





Commandos 3 Destination Berlín

Asalto final

El final se acerca, la guerra se acaba y con ella, una de las sagas más importantes y exitosas de todos los tiempos. En Pyro Studios han echado el resto para ofrecernos el más innovador título de toda la trilogía. Entérate por qué.

Lo han vuelto a hacer, nos sorprendieron por primera vez en «Commandos», con aquel novedoso estilo de juego, nunca visto antes en el mundo de la estrategia. Nos volvieron a sorprender en «Commandos 2», reinventando de nuevo el género, y ahora, cuando parecía que todo estaba hecho, y no era posible añadir nada nuevo a la saga, aparece una tercera entrega, dando un nuevo paso evolutivo y cerrando así una trilogía, con muchas novedades, tanto en el apartado técnico como en la jugabilidad.

Y es que, como el rey Midas, todo lo que tocan los chicos de Pyro Studios se convierte en oro. Primero con los dos títulos anteriores consiguieron ser el número uno de las listas de ventas tanto en Europa como en EEUU, y ahora, todo parece presagiar que «Commandos 3» se



La referencia



COMMANDOS 2

- **Los escenarios son ahora más cortos y detallados que en la referencia.**
- **El modo multijugador es una de las grandes novedades de «Commandos 3».**
- **Los dos comparten un excesivo grado de dificultad, incluso para los más expertos.**



Los efectos visuales son de lo más realista, como se puede apreciar en esta imagen.



La calidad gráfica de los exteriores sigue estando a un gran nivel. Para muestra, un botón.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **AMD Athlon a 2.2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 TI 4800 128 MB** ▶Conexión: **Módem 56 Kb**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano (texto, manual y voces)** ▶Edad recomendad (PEGI): **+13** ▶Estudios: **Pyro** ▶Compañía: **Eidos** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **3** ▶Fecha de lanzamiento: **Octubre 2003** ▶PVP recomendado: **44,95 euros** *(7.479 ptas.)* ▶Página web: **www.eidosinteractive.com** Permite ver diversos trailers del juego, el del E3, el de individual de algunos de sus personajes. Además hay imágenes e información del juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de niveles: **18** ▶Personajes disponibles: **6** ▶Editor de misiones: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **3** ▶Número de jugadores: **12** ▶Opciones de conexión: **Internet, red local.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 750 MHZ** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **2,20 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Módem: **56 Kb**

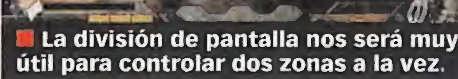
MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 1,4 GHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **2,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **128 MB** ▶Módem: **ADSL, cable**





En esta ocasión el número de tropas enemigas es sencillamente demasiado elevado. ¡Problemas!



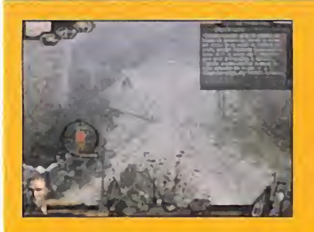


La división de pantalla nos será muy útil para controlar dos zonas a la vez.



Nuestros hombres pueden intercambiar objetos.

Aprende a sobrevivir





EL TUTORIAL es un de las herramientas de las que se sirve el juego para enseñarnos los movimientos básicos que nos harán falta para sobrevivir en el campo de batalla. Llegar a controlar con perfección todos los movimientos sólo se consigue con práctica y mucha paciencia.

OBSERVA CON ATENCIÓN como cada uno de los miembros del comando está especializado con determinadas acciones, así podrás ver que el francotirador tiene más experiencia con el rifle que, por ejemplo, el boina verde.

LAS IMÁGENES que ofrece el tutorial son, por sí solas, un derroche de calidad gráfica. Sólo por esto, merece la pena entretenerse un momento y disfrutar de lo que te espera más adelante. Que por cierto es mucho más difícil que el tutorial.

CON «COMMANDOS 3» SE CIERRA UNA ESTUPENDA SERIE DE TÍTULOS BÉLICOS, PERFECTAMENTE ENLAZADA, CUYO FIN NO PODÍA SER OTRO QUE EL ATAQUE FINAL A BERLÍN

convertirá en otro éxito seguro de la compañía española más importante, en lo que a desarrollo de software se refiere, que haya aparecido en los últimos tiempos.

La historia como argumento

En «Commandos 3» nos volveremos a encargar de un grupo de soldados de élite, cada uno de ellos tendrá sus propias aptitudes específicas, aunque, a diferencia de sus antecesores, acciones básicas como conducir un vehículo o disparar un arma las podrá realizar cualquier miembro del grupo. Pero no olvidemos detalles como, por ejemplo, que el francotirador hará un mejor uso de éste arma.

La acción transcurre a lo largo de 18 misiones diferentes, divididas en tres campañas distintas, ambientadas en las batallas y acontecimientos más importantes que tuvieron lugar en la historia de la Segunda Guerra Mundial. Podremos empezar el juego en cualquiera de las tres campañas disponibles: Stalingrado, Europa Central y Normandía, ya que estarán abiertas desde el principio. Pero si tenemos en cuenta su enorme dificultad, lo más aconsejable es comenzar la disputa siguiendo el orden en que aparecen en pantalla.

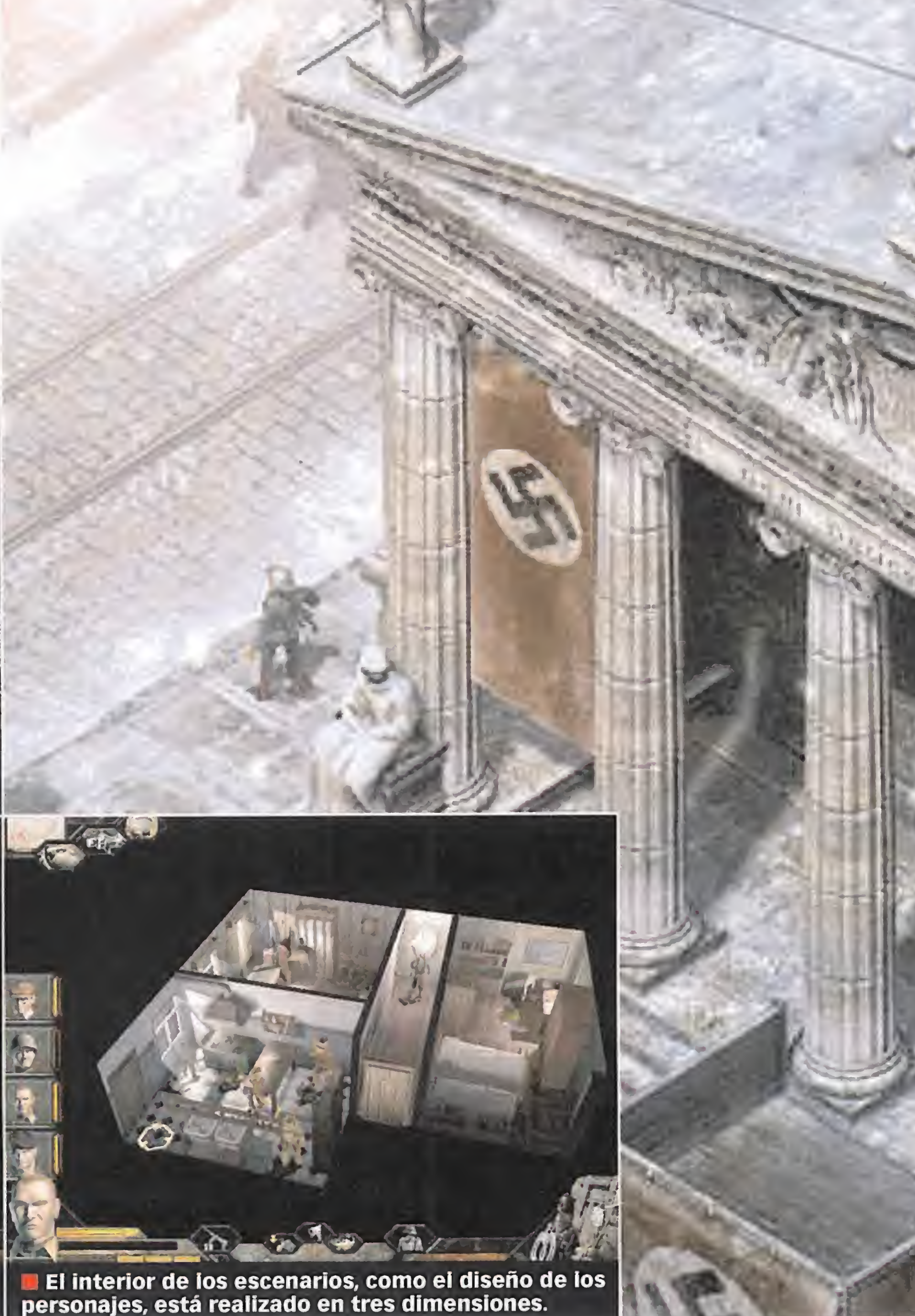
Uno de los muchos atractivos que posee «Commandos 3» es el de poder actuar en batallas que realmente ocurrieron en la guerra: el desembarco de Normandía, en el que tendremos que correr a lo largo de la playa de Omaha, o el enfrentamiento con francotiradores expertos en la batalla de Stalingrado, por ejemplo.

Lavado de cara

Si bien es cierto, que en la saga «Commandos» siempre hemos disfrutado de unos magníficos gráficos en 2D, cargados de deta- ►►



La introducción de enemigos especiales es toda una novedad en la saga.





En ocasiones seremos encarcelados y sólo podremos valernos de nuestros puños.

El interior de los escenarios, como el diseño de los personajes, está realizado en tres dimensiones.

Decide tu estilo





EL MODO ACTIVO es la forma más directa de jugar a «Commandos» y de la que podrás hacer uso en estrategias de combate, como realizar emboscadas o cubrir un determinado lugar.

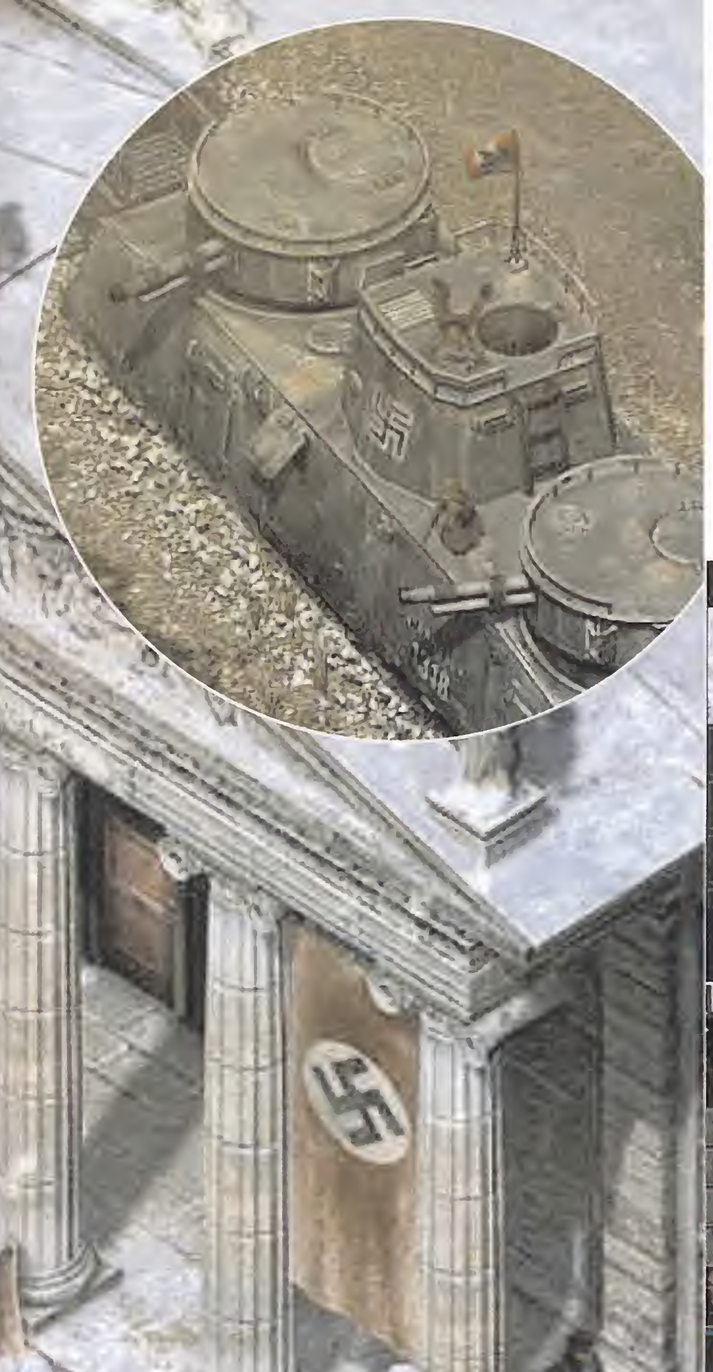
EL MODO PASIVO es la que mejor se adapta al espíritu estratega de la saga, será la forma general de actuar a lo largo de casi todo el juego y, además, la más aconsejable, ya que el número de unidades enemigas en esta tercera entrega es muchísimo mayor. El modo más rápido para dar ordenes a tus soldados es a través del teclado. Merece la pena aprenderse la asignación de teclas porque en muchas ocasiones te salvará la vida.

LAS MEJORAS TÉCNICAS Y LAS NUEVAS OPCIONES DE JUEGO OFRECEN UNA MAYOR VERSATILIDAD, Y SIN INFLUIR NEGATIVAMENTE EN LOS REQUISITOS MÍNIMOS NECESARIOS

lles realistas, no podía ser menos esta tercera entrega, que cuenta con un nuevo motor gráfico y mezcla unos estupendos gráficos en 2D, para los escenarios exteriores, con unos interiores realizados totalmente en 3D, en los cuales podemos girar la cámara con total libertad y situar a nuestro antojo el ángulo de visión para poder contemplar, no sólo la cantidad de detalles de que están compuestos, sino también a nuestros personajes en tres dimensiones. Estos cambios en el motor gráfico hacen posible la implementación de un gran número de efectos visuales y partículas en tiempo real, luces dinámicas, cambios climáticos, sombras, etc..., y todo ello otorga un ambiente de realismo espectacular.

Numerosos cambios

Son muchos los aspectos que han sufrido cambios en «Commandos 3». Para empezar, se ha reducido el número de personajes de nuestro comando a seis, dando de baja, entre otros, a la seductora Natasha, la rata Spike y al perro fiel Whiskey, aunque aún podremos contar con la ayuda ocasional de algunos aliados. También se ha reducido la amplitud de los escenarios y el número de objetivos a cumplir es menor, pero se irán actualizando conforme el terreno cambie, ya que, en esta ocasión, un ataque enemigo influirá decisivamente en el aspecto gráfico de la escena. Ya no



Opciones de juego

INDIVIDUAL: es la más conocida y utilizada por todos los que tuvimos la posibilidad de jugar a los otros títulos de la saga. Gracias a la incorporación de nuevos elementos gráficos y a la posibilidad de poder actuar en batallas históricas, el modo de juego recibe un soplo de aire fresco y un lavado de imagen necesarios para adaptarse a los tiempos que corren.

MULTIJUGADOR: es la novedad más importante de la trilogía. Los amantes del genero echábamos en falta este estilo, y por fin podemos disfrutar de él a lo grande, de tres maneras distintas: Deathmatch, Capturar la bandera y Cooperativo, hasta doce jugadores simultáneos y dos formas de conexión, a través de una red local y por Internet.



Con sólo apretar un botón, sabremos cuántos enemigos tenemos alrededor.



Se sigue manteniendo el sistema de ángulo de visión en forma de triángulo.



El espía no pasa desapercibido siempre. Los oficiales le detectarán.



En cualquier momento nos pueden lanzar bombas que cambiarán el mapa.

podremos disfrutar, como en «Commandos 2» de bonus después de cada misión, pero a cambio se han introducido enemigos finales en la última misión de cada campaña. En general, todo el conjunto se ha vuelto mucho más dinámico en el diseño de la acción, y potencia más la diversión.
La introducción de más armas a nuestra disposición, una IA más compleja y la posibilidad de dotar de un comportamiento agresivo o pasivo a nuestros personajes otorgan más protagonismo a la acción que en anteriores títulos de la serie.

Por fin multijugador

Si había algo que todo el mundo echaba en falta en esta estupenda saga era el apartado multijugador, y por fin aparece de forma espectacular. Podremos enfrentarnos hasta a doce jugadores a la vez, en tres modalidades diferentes: Deathmatch, Capturar la bandera y Cooperativo, incluyendo mapas propios. Además se puede escoger a cualquier bando para jugar. No obstante, todos estos cambios introducidos no son suficientes como para hacer más asequible este título a todo el público. La dificultad que entraña es elevada y exige paciencia y perseverancia. Pero está claro que la experiencia es un grado y Pyro lo ha demostrado con este nuevo «Commandos», que una vez más resulta un juego extraordinario y brillante.

J.F.G.

Toma nota

Emoción, diversión y adicción a partes iguales. Un clásico.

LO BUENO:
- Por fin es multijugador.
- Los interiores en 3D.
- La IA del ejercito alemán.
- El equilibrio entre acción y estrategia.
- Los requisitos son mínimos.

LO MALO:
- Los "saltos" gráficos y los tiempos de carga en equipos lentos.
- Te quedas con ganas de más.

MODO INDIVIDUAL: **94**

MODO MULTIJUGADOR: **90**

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Compartir la partida es genial, pero la **campaña es más sugerente.**

SOLO:
Lo mejor: Disfrutar de la complejidad táctica de los mapas y personajes.
Lo peor: Esperar a que se carguen las misiones.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Enfrentarte a una misión cooperativa al lado de tus amigos.
Lo peor: El "lag" puede afectar a la partida.

ALTERNATIVAS

ROBIN HOOD: LA LEYENDA DE SHERWOOD
También incorpora personajes con aptitudes propias.
▶Comentado en MM 94 ▶Puntuación: 80

DESPERADOS
Comparte un esquema de juego muy parecido, aunque está más limitado técnicamente.
▶Comentado en MM 77 ▶Puntuación: 85

PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO

Halo Combat Evolved

Gánate un planeta

La tarea se presumía difícil en las oficinas de Gearbox Software, nada menos que trasladar al PC el mejor "shooter" aparecido en formato consola. Ha llevado tiempo, pero por fin está aquí, y ha logrado superarse a sí mismo.

Cuando Xbox irrumpió en el sector de mercado de las consolas, «Halo» se convirtió en el buque insignia de su catálogo. Su repercusión fue tal, que despertó la curiosidad –y hasta la obsesión– de muchos jugadores de PC. Era un título que podría rivalizar con algunos clásicos considerados como intocables.

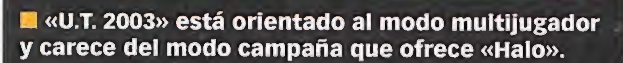
Ahora podemos decir que «Halo» no ha sido –ni mucho menos– un juego sobrevalorado. Más allá de cuestiones propias de la adaptación, hay que descubrirse ante su inteligente diseño, amén de un despliegue tecnológico que, incluso hoy, es capaz de ruborizar a juegos más recientes.

El anillo de la discordia

El juego nos emplaza en un escenario futurista en el lejano 2552. Humanos y los

La referencia

UNREAL TOURNAMENT 2003



- **«U.T. 2003» está orientado al modo multijugador y carece del modo campaña que ofrece «Halo».**
- **Ambos juegos tienen una gran calidad técnica, pero la de «Halo» está más actualizada.**
- **En «Halo» controlamos distintos tipos de vehículos, aunque tenemos menos armamento.**



Si se acaba la munición de tu fusil, no dudes en recoger un arma del enemigo y usarla en su contra.



En ocasiones tendremos que permanecer ocultos para observar los acontecimientos con seguridad.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2 GHz Pentium 4 2,4 GHz** ▶RAM: **768 MB DDR, 512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4200 64 MB, GeForce4 Ti 4600 128 MB** ▶Disco duro:**40 GB** ▶Conexión: **Módem 56kbps, Red local**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (manual, textos y voces) ▶Edad Recomendada (PEGI): **+16** ▶Estudio:**Gearbox Studios** ▶compañía: **Microsoft** ▶Distribuidor: **Microsoft** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **19 Septiembre** ▶PVP: **49.95 Euros** *(8.310 Ptas.)* ▶Página Web: ***www.microsoft.com/games/halo/*** Una página de diseño básico, con información sobre el juego, personajes, características y fondos de escritorio.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de niveles: **10** ▶Modos de juego: **Campaña** ▶Número de personajes: **1** ▶Armas: **Distintos tipos de ambos bandos (incluyendo rifle de asalto, pistola y lanzacohetes)** ▶Vehículos: **Varios (Warthog, tanque y dos naves)** ▶Número de escenarios: **10 (niveles en interiores y exteriores)** ▶Editor: **No** ▶Modo multijugador: **Sí** ▶Número de jugadores: **16** ▶Modos de juego: **26** ▶Tipo de conexión: **LAN e Internet**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 933 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **1,2 GB** ▶Tarjeta 3D: **Compatible DirectX 9.0, T&L 32MB** ▶Módem: **56 kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2 GHz** ▶RAM: **512 MB, DDR** ▶Disco duro: **1,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForceFX 5200, Radeon 9700** ▶Módem: **ADSL**

■ El "Warthog" está dotado de un comportamiento físico muy realista. Permite transportar a un artillero proporcionando una gran potencia de fuego.

■ El complejo en que se guarda la sala de mapas ofrece un intrincado diseño.

■ Rocas, cataratas y árboles son una constante en el mundo de «Halo».

Matrícula en física





EL MOTOR FÍSICO de «Halo» es una auténtica maravilla de la programación. Todos los objetos y vehículos del juego reaccionan de una manera pasmosamente real. Basta comprobar el sistema de suspensiones del vehículo Warthog.

PONER A PRUEBA la física del juego es realmente sencillo. Vuelca el Warthog y observa la reacción del mismo al lanzarle una granada. O derriba una nave enemiga y fíjate cómo explota e impacta en el suelo ante nuestras propias narices. Puedes pasarte horas experimentando con la física.

UTILIZAR GRANADAS es una práctica habitual en la aventura y la onda expansiva está perfectamente reflejada por el motor físico, lanzando a diestro y siniestro a varios metros de distancia de la explosión. Lo importante es no estar entre los "afectados".

SU EXCELENTE DESARROLLO SECUNDADO EN TODO MOMENTO POR UNA MARCADA PERSONALIDAD GRÁFICA, HACEN DE ESTE TÍTULO UNA EXPERIENCIA DE JUEGO ÚNICA

alienígenas Covenants mantienen encarnizada lucha. Nuestro personaje, Master Chief, es un cyborg creado precisamente para batallar contra los Covenants.

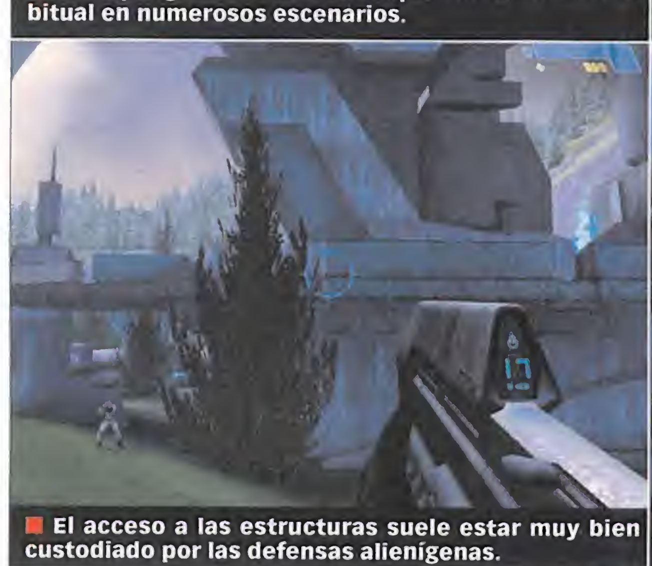
El punto de partida del juego nos sitúa en la nave es asaltada por fuerzas enemigas. En la nave se halla una importante información custodiada por su computadora que, de caer en manos del enemigo, supondría la derrota definitiva de la humanidad. Hay que evacuar... Pero claro, antes nuestro jefe, el capitán Keyes nos despacha el encargo de proteger a la computadora. Tras una intensa batalla en las entrañas de la nave, logramos ponernos a salvo. Las cápsulas de evacuación consiguen aterrizar en un extraño satélite en forma de anillo, "Halo", donde la lucha se prolongará hasta el final.

De acuerdo... La trama –humanos contra alienígenas– está muy vista. Pero de sosa no tiene nada. Hay mucha "chicha" que mantienen un interés constante en el guión y no faltan sorpresas impactantes.

Esquemas clásicos

Eso sí, que «Halo» sea un auténtico juegazo no implica que la originalidad sea su punto fuerte. Es más, estamos ante un título que aplica la fórmula de los clásicos juegos de acción en primera persona, tan prolíficos en PC, –«Unreal 2» o «Medal Of Honor: Allied Assault»–. combinándola con las tendencias actuales, –control de vehículos y un guión elaborado–. Aún así, su excelente desarrollo secundado en todo momento por una distintivo estilo gráfico, hacen de este título una experiencia de juego única. Hay momentos realmente apoteósicos, –otros no tanto– pero en general, el diseño de niveles es fabuloso, dando forma a uno de los ►►


El despliegue ocasional de tropas Covenants es habitual en numerosos escenarios.


El acceso a las estructuras suele estar muy bien custodiado por las defensas alienígenas.

En determinadas ocasiones también contaremos con el apoyo de una unidad aérea alidada.

Mejoras de la adaptación





TECLADO Y RATÓN sustituyen al Pad, efectiva combinación, mucho más apropiado para la acción de «Halo». Además, nuestro personaje se mueve ahora más deprisa con respecto al de Xbox.

LA RESOLUCIÓN puede incrementarse hasta 1600X1200, alcanzando una nitidez muy superior a la vista en Xbox. También se han mejorado algunas texturas con efectos de relieve.

LOS TIEMPOS de carga se han reducido drásticamente. En el apartado sonoro, la versión de PC cuenta con las funciones de sonido tridimensional del API EAX de Creative Labs.

LAS MODALIDADES ONLINE, EN SU MAYORÍA, SON MERAS ADAPTACIONES DE COMPETICIONES YA CONOCIDAS, AUNQUE EXISTEN TRES MODOS ADICIONALES INÉDITOS Y TREPIDANTES

arcades mejor equilibrados de todos los tiempos.
La aventura consta de diez extensas misiones ambientadas tanto en exteriores como en interiores. Al comienzo de cada una se te encomendarán los objetivos a cumplir, que en determinados casos cambiarán en función del guión, o bien darán paso a otros nuevos tras haberlos completado. En muchos escenarios contarás con el apoyo de los marines que, gracias a una IA más que cuidada, actuarán en consecuencia ante el peligro. Además, tenemos a nuestra disposición diferentes vehículos de alto poder destructivo con los que abrirnos paso en un buen número de ocasiones.
La acción se ve apoyada en todo momento por conversaciones entre Cortana, el Master Chief, y demás marines que luchan en Halo. Por su parte, la trama está hilvanada mediante escenas animadas generadas por el propio motor del juego, pero también hay animaciones en el transcurso de la aventura que ayudan a mejorar la ambientación y a hacer más creíble todo lo que ocurre en "Halo".

¿La nueva referencia...?

No diríamos tanto, pero casi. «Halo» supuso en cierto modo una revolución gráfica de su tiempo, y aún hoy en día es capaz de competir con los contemporáneos. Pocos juegos arriesgan con escenarios exteriores de cierta calidad, afortunada-



Lo que puedas llevar encima

LA ENERGÍA del personaje principal no funciona como en otros "shooters". Posee una armadura que puede recargarse un determinado número de veces, para ello deberá esperar unos segundos sin recibir impactos externos. El propio juego avisará con intermitentes pitidos que la armadura está débil, siendo el momento apropiado de resguardarse y esperar.

LAS ARMAS que encontrarás en el juego son muy variadas, tanto los del bando humano como los del Covenant. Sólo puedes llevar dos al mismo tiempo, lo que supone un auténtico problema para afrontar escenarios con diversos estilos de juego. Las granadas son un apoyo indispensable en muchos momentos, así que no dudes en buscarlas por el escenario.



Los Covenants armados con espadas son enemigos de lo más temible.



En interiores se aprecia muy bien cómo los enemigos se apoyan entre sí.



Tras ser alcanzado, el enemigo buscará rápidamente un refugio.



El artillero presta una colaboración inestimable disparando al enemigo.

mente «Halo» rompe todos los prejuicios en este aspecto, demostrando que se pueden obtener resultados increíbles. Basta decir que la recreación de todos los paisajes del anillo resulta excepcional, y de una calidad admirable en su género. Los escenarios tienen el extraño "poder" de atraer nuestra atención como pocos juegos son capaces de hacer, y en más de una ocasión seremos atrapados "in fraganti" al quedarnos embobados ante alguna vista. La IA de los enemigos dará lugar a combates de intensidad superlativa. Hemos de aprovechar cada rincón para ocultarnos y pensar en tácticas más apropiadas para cada situación.

Mejor en PC

Aquí no acaba todo lo bueno de «Halo», ya que la adaptación incluye un sonido celestial y un apartado multijugador realmente completo, que permite disfrutar hasta 16 personas al mismo tiempo a través de LAN e Internet. El número de mapas multijugador, 25, y los cerca de 30 modos de juego aseguran una longevidad casi infinita y una calidad propia de títulos dedicados exclusivamente al apartado Online.

Sólo nos queda decir que «Halo» es un grandioso juego, de los mejores del género, al que únicamente podemos achacarle su "pereza" en salir para PC. Aún así, y como se suele decir, la espera ha merecido la pena.

J.M.H.

Toma nota

Un portento, jugable y adictivo como pocos juegos en el género.

LO BUENO:
- Esplendor visual, sobre todo en escenarios exteriores.
- La física está muy lograda.
- Alto nivel de IA en los enemigos.
- Diseño de la acción muy inteligente.

LO MALO:
- Se dan ralentizaciones en determinados momentos.
- La opción de guardado mediante "checkpoints".

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
92	94

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La auténtica innovación de la adaptación **ha resultado ser completísima**

SOLO:
Lo mejor: La intensidad del combate y los niveles.
Lo peor: No poder recuperar la partida desde donde quieras.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: La cantidad de mapas y modos de juego.
Lo peor: No poder disfrutar de la campaña en modo cooperativo.

ALTERNATIVAS

BREED
Ofrece unos escenarios fantásticos, pero su fuerte reside en la variedad en el desarrollo de las fases.
▶Comentado en MM 104 ▶Puntuación: 88

UNREAL 2
Es un arcade incluso más frenético, pero comparte con «Halo» un excepcional apartado gráfico.
▶Comentado en MM 98 ▶Puntuación: 92



Jedi Knight: Jedi Academy

Matrícula de honor

Ha llegado el momento de que comiences tu entrenamiento, padawan. Los maestros Skywalker y Katarn te ayudarán a dominar la fuerza y manejar el sable láser. Pero cuidado, porque el lado oscuro es tentador...

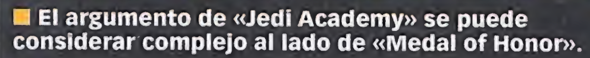
Un año y cinco meses han pasado desde que al ver el juego por primera vez le otorgamos el calificativo de "sobresaliente". Tiempo más que suficiente para que el motor gráfico de «Quake III», con el que se ha creado el juego, muestre sus limitaciones técnicas frente a otros títulos venideros. Sin embargo, Raven Software, los autores del juego, le han dado otra vuelta de tuerca a la licencia Star Wars y el resultado, aunque no muestra lo último en tecnología, es sorprendente. «Jedi Academy», es un tremendo despliegue de épica, amparada por la atracción intrínseca de las batallas con sable láser.

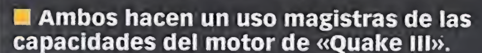
El argumento

Luke y Kyle lideran la academia Jedi, entrenando futuros defensores de la galaxia. Pero el imperio no ha sido derrocado del todo y un ene-

La referencia

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT


- **El argumento de «Jedi Academy» se puede considerar complejo al lado de «Medal of Honor».**


- **Ambos hacen un uso magistras de las capacidades del motor de «Quake III».**
- **El multijugador de «Jedi Academy» es cien veces más divertido y variado que el de «M.O.H.».**



Escenas como esta en el planeta nevado Hoth dan un toque de magia especial al juego.



El uso de armas de fuego o detonadores resulta esencial para avanzar en ciertos pasajes.



ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP a 2,4 GHz, Athlon XP 2,2 GHz** ▶RAM: **512 Mb, 256 Mb** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 Titanium 4200, GeForce4 MX 440** ▶Conexión: **Cable**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Sí** (textos, voces y manual) ▶Edad Recomendada (PEGI):**+12** ▶Estudio: **Raven Software/Lucasarts** ▶Compañía: **Activision** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **ya disponible** ▶PVP Recomendado: **47,95 euros** *(7.978 Ptas.)* ▶Página Web:***www.lucasarts.com/products/jediacademy*** Contiene fondos de pantalla, imágenes, descargas, movimientos especiales y un diseño muy atractivo.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de fases: **20** ▶Personajes disponibles: **Personalizable (con un amplio repertorio de poderes en dos vertientes)** ▶Armas: **Muchos tipos (sábles láser, pistolas, rifles, granadas y torretas fijas)** ▶Vehículos: **Varios tipos (incluyendo AT-ST, moto-jet y animales)** ▶Incluye editor: **No** ▶Soporte multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **6** ▶Usuarios máximos: **32 generalmente** ▶Tipo de conexión: **TCP/IP, Módem o LAN**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Athlon / Pentium a 1 GHz** ▶RAM: **256 Mb** ▶Disco Duro: **1,4 Gb** ▶Tarjeta 3D: **32 Mb, DirectX 9.0b** ▶Módem: **no requiere**

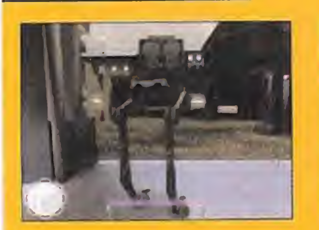
MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 a 2,4 GHz** ▶RAM: **512 Mb** ▶Disco Duro: **2 Gb** ▶Tarjeta 3D: **Compatible DirectX 9.0b T&L** ▶Módem: **Cable, ADSL**

No todo son luchas de sables y rifles imperiales. Para salir de muchos apuros tendremos que superar diversas pruebas de destreza e inteligencia.

Se ha realizado un gran trabajo de diseño con los escenarios.

La presencia de robots centinelas exige agudizar el ingenio.

Piloto 4x4





MOTOS Y TAUNTAUNS son dos de los vehículos de nueva incorporación que levantarán una sonrisa entre los más fanáticos de la saga galáctica. Sobre una moto-jet, recorreremos un desierto perseguidos por mercenarios, mientras que, un afable bantha nos evitará caminar sobre la nieve en Hoth.

OTROS VEHÍCULOS aparecidos en «Jedi Outcast» estarán disponibles en momentos clave de algunas misiones, haciéndonos más fácil el combate, o brindándonos el mero placer de dejar que los pilotemos, como en el caso del AT-ST walker.

LOS IMPERIALES también disponen de torretas láser que podremos utilizar para eliminar a otros enemigos o, dentro de las necesidades integradas en la misión, para eliminar vehículos aéreos como bombarderos y cazas TIE.

EL JUEGO PERMITE SELECCIONAR TEXTURAS EN ALTA CALIDAD, TODAS LAS MEJORAS GRÁFICAS AL MÁXIMO Y EL SUAVIZADO A PANTALLA COMPLETA ACTIVADO. ¡ESPECTACULAR!

migo desconocido está utilizando un artefacto para absorber el poder residual de antiguos maestros Sith fallecidos. Todo ello creará una compleja trama en la que harán aparición personajes tan carismáticos como Chewbacca, Tavion, o Bobba Fett. Al final, giro argumental doble y sorpresas de las buenas. No es una mala carta de presentación... ¿verdad?

Jedi a tu medida

Una sola pero muy importante característica diferencia a «Jedi Academy» de sus antecesores: No existe un protagonista predefinido, sino que nosotros crearemos la imagen y estilo de lucha de Jaden, el estudiante aprendiz de Katarn. Dicho personaje podrá ser un apuesto joven humano –hembra o varón–, una atlética Twi'lek, un enclenque pero ágil Rodiano o una imponente Zabrak. Cada uno con su propio estilo de lucha, empuñadura, color de sable, ropajes...

En el juego, partiremos de unos poderes básicos de aprendiz y deberemos evolucionar hacia un auténtico maestro. Afortunadamente, en esta ocasión nuestro personaje comenzará sus aventuras con sable láser, e irá apoyándose circunstancialmente en armas de fuego. Poco a poco adquiriremos experiencia, que servirá para adquirir nuevos poderes jedi y cambiar el estilo de sable.

Enemigos muy variados

A diferencia de «Jedi Outcast» los enemigos menores ya no acaban saturando al jugador, puesto que, esta vez, nos las veremos con –menos, aunque más letales– robots asesinos, robots jedi o imperiales con jetpack. También tendremos que aprender a esquivar gusanos de arena, huir de peligrosos Rancor mutantes y, por supuesto, pelear con enemigos de fi- ▶▶

¿Jedi o Sith?



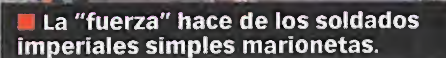

LOS CAMBIOS en la fuerza ya no estarán programados por el propio argumento, sino que dependerán del jugador –como en el rol–. Cada varios niveles se nos dará la opción de potenciar poderes del lado oscuro o del lado de la luz, en función de nuestras preferencias.

LA DECISIÓN de tomar un camino u otro, sin embargo, será bastante tardía y apenas influirá en el desarrollo argumental, incluso aunque hayamos escogido todos los poderes de un lado o de otro. Hasta casi el final, no se inclinará la balanza.

ALGUNOS PODERES de la fuerza hacen demasiado fácil el juego. Con el de curación podemos sanar las heridas en momentos de calma, y con el de estrangular podemos proyectar al vacío a los enemigos, evitando enfrentamientos arriesgados.



En escenarios con efectos de ambientación notaremos menor rendimiento. En este caso, estamos en una urbe y las naves callejean por todas partes.



La "fuerza" hace de los soldados imperiales simples marionetas.



No hay nivel que no tenga su pequeño puzzle o trampa mortal.

nal de fase, realmente duros. Además, las misiones vienen agrupadas en submisiones, que podremos completar de forma aleatoria para avanzar hasta el siguiente nexo argumental.

Belleza audiovisual

Desde el primer contacto con el juego podemos comprobar que se ha invertido un gran esfuerzo en la ambientación de los escenarios. Con el equipo recomendado, «Jedi Academy» permite establecer un nivel de detalle gráfico que pocos juegos de su estilo ofrecen hoy día. No obstante, hay efectos atmosféricos que en momentos puntuales pueden provocar parones.
Destaca también el apartado sonoro, con una banda orquestada que siempre acompaña a la intensidad de la acción, haciendo la experiencia más cinematográfica si cabe. El doblaje al castellano es soberbio, aunque, a veces, los diálogos parecen algo forzados, pero se debe a que las escenas cinemáticas están basadas en el motor del juego y tienen un tempo algo hierático.
«Jedi Academy» es un gran juego. Ha perdido frescura y originalidad respecto a la entrega anterior pero mantiene la esencia de «Jedi Outcast» y continúa la serie con brillantez. Aunque también es evidente que, en comparación con otros de su género actualmente en desarrollo –«Half Life 2», «Max Payne 2» o «Halo»–, se queda un paso atrás en diseño y tecnología.

J.M.G.

NO EXISTE UN PERSONAJE PROTAGONISTA, SINO QUE NOSOTROS DEFINIREMOS LA IMAGEN Y ESTILO DE LUCHA DE JADEN, NUESTRO APRENDIZ

Toma nota

Muy adictivo y acompañado de buen argumento y mejores gráficos.

LO BUENO:
- La exquisita riqueza de los mapas.
- La jugabilidad es tremenda y engancha a la primera.
- Es algo más corto, pero también más intenso que el original.

LO MALO:
- La elección entre los caminos de la fuerza es muy tardía.
- Se echan en falta algunos poderes jedi adicionales.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
85	78

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El multijugador es muy divertido, pero **la aventura es más apasionante.**

SOLO:
Lo mejor: Los combates contra dos o tres jedis.
Lo peor: Las ralentizaciones ocasionales en algunos escenarios.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Empujar al vacío a un enemigo durante un duelo con el sable láser.
Lo peor: Las partidas con equipos descompensados.

■ **ALTERNATIVAS**

JEDI OUTCAST
Su predecesor es una alternativa recomendable, incluso para luego adentrarse en «Jedi Academy».
▶Comentado en MM 88 ▶Puntuación: 92

ELITE FORCE II
La acción no es tan apasionante, pero tiene muchos puzzles de complejidad mayor que de los de «Jedi Academy».
▶Comentado en MM 102 ▶Puntuación: 74

Chrome

Una de cal y otra de cromo

Una nave espacial y un rifle de asalto es lo único que necesita el mercenario que protagoniza «Chrome», para surcar la Galaxia en busca de una sabrosa recompensa. No le hacen falta más argumentos... pero a nosotros, quizás sí.

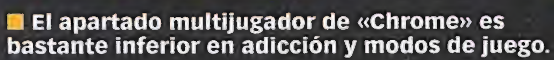
Chrome no es exactamente uno de los más anhelados arcades de nueva generación, pero... se le parece mucho en ciertos detalles. De hecho, los integrantes de Techland Soft, el equipo de programación polaco responsable del juego, han intentado acercarse a las excelencias gráficas de los futuros referentes del género. Con ello, han aportado ciertos detalles originales, pero con distinto acierto en sus resultados. Vamos a ver porqué.

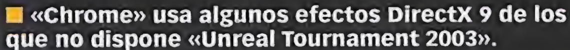
Mapas más grandes

«Chrome» puede representar escenarios con una extensión de varios kilómetros cuadrados. ¿Y qué tiene eso de peculiar? –pensaréis–. ...Al fin y al cabo, ya hay otros juegos que muestran escenarios gigantescos. Pues muy sencillo; su peculiaridad reside en que la distancia de vista no ha sido recortada utilizando el recur-

La referencia

UNREAL TOURNAMENT 2003


■ **El apartado multijugador de «Chrome» es bastante inferior en adicción y modos de juego.**


■ **«Chrome» usa algunos efectos DirectX 9 de los que no dispone «Unreal Tournament 2003».**

■ **La acción, en «Chrome» está complementada con el uso de diversos vehículos, pero las armas son mucho menos variadas.**




■ **Los rostros de los personajes son un tanto simples y a veces parecen de cartón.**

■ **Los escenarios son los más extensos que pueden encontrarse en un arcade de acción actualmente.**

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2,4 GHz, Athlon XP 2,2 GHz+** ▶RAM: **512 Mb, 256 Mb** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4200, GeForce4 MX 440** ▶Conexión: **Cable**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (voces, textos y manual) ▶Edad Recomendada (PEGI): **+16** ▶Estudio: **Techland Soft** ▶Compañía: **Take 2** ▶Distribuidor: **Virgin Play** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **19 de Septiembre de 2003** ▶PVP Recomendado: **49,95 euros** *(8.310 Ptas.)* ▶Página Web: ***www.chromethegame.com*** Contiene galería de imágenes, foros de discusión y fondos de pantalla. Su visita no es imprescindible.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de misiones: **14** ▶Personajes disponibles: **1** ▶Número de armas: **14** ▶Número de vehículos: **7 (incluyendo, todoterreno, deslizador, blindado, caminantes y naves)** ▶Incluye editor: **Sí** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Diversos modos (incluyendo deathmatch, combate por equipos y por objetivos)** ▶Usuarios máximos: **32** ▶Tipo de conexión: **TCP/IP**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Athlon / Pentium a 1 GHz** ▶RAM: **256 Mb** ▶Disco Duro: **1,8 Gb** ▶Tarjeta 3D: **64 Mb, DirectX 8.1b** ▶Modem: **No requiere**

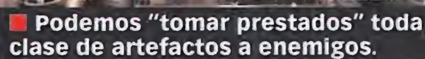
MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Athlon XP / Pentium 4 a 2 GHz** ▶RAM: **512 Mb** ▶Disco Duro: **2 Gb** ▶Tarjeta 3D: **128 Mb, DirectX 9.0b** ▶Modem: **Cable, ADSL**





En ciertos escenarios encontraremos armas fijas con las que quitarnos de encima vehículos poco convencionales, como la nave de la foto.





Podemos "tomar prestados" toda clase de artefactos a enemigos.



El rendimiento es bueno a pesar de la complejidad de los mapas.

Vehículos auxiliares





LA INTRODUCCIÓN de vehículos en un juego de acción como «Chrome» no es una idea original, pero sí apoya sustancialmente a la jugabilidad de este título, dada la variedad y maniobrabilidad de los buggies, aerodeslizadores e incluso robots dirigibles que han sido incluidos.

LA DIFERENCIA fundamental con otros juegos del género es que el recorrido de estos vehículos es totalmente libre. Disponen de sus propios valores físicos de aceleración, amortiguación o peso.

SU LIMITACIÓN está en el propio transcurso del argumento, ya que no podemos disponer de estas ayudas siempre que queramos, sino que tendremos que tomarlos de localizaciones concretas o robarlos disparando sobre los pilotos, y los perderemos cuando viajemos a otro planeta

LA ACCIÓN EN «CHROME» SE CENTRA EXCLUSIVAMENTE EN EL COMBATE, OFRECIENDO PARA ELLO UN NUTRIDO ARSENAL. PERO NO PLANTEA NINGUNA OTRA CLASE DE DESAFÍO

so de una infame niebla, ni las texturas reducidas a la mínima expresión, ni debemos esperar tediosos tiempos de carga cada vez que entramos en un edificio. Con una sola carga al principio de cada fase podremos pasarnos horas caminando entre exuberante terreno selvático sin pérdida sustancial de rendimiento. El motor de "Chrome" ha sido muy bien optimizado, y los gráficos destacan especialmente por su belleza.

Dispara primero

El grueso de la acción en «Chrome» se limita al clásico "dispara a todo lo que se mueva", algo que, a estas alturas, resulta extremadamente manido, aunque evidentemente sigue teniendo sus partidarios. No obstante, el juego también tiene algunos detalles que se desmarcan de ese estilo. Tanto los enemigos, como nuestro protagonista, pueden pilotar aparatos futuristas, de transporte o de ataque, cuya conducción resulta divertida.
En cuanto al desarrollo, podemos decir que «Chrome» no es del todo lineal, puesto que los escenarios suelen ser islas o valles abiertos en los que podemos optar por cualquier dirección, con la inestimable ayuda de mapa y brújula. Aún así, la acción en campo abierto se limita a eliminar pelotones hasta hallar un edificio que explorar y, una vez en el interior, ir vaciando habitaciones de enemigos y buscar activadores de compuertas, ascensores o mecanismos que nos permitan avanzar.

Escasa personalidad

El juego comienza con una escena cinemática que da paso a una misión de aclimatación con las armas y el sistema de combate. Al principio la dinámica es tan sencilla como atractiva. Eliminamos a una horda ►►



Disponemos de una especie implantes mediante nanotecnología que, por tiempo limitado, nos conceden mejoras al estilo de súper-poderes.

Inventario y ayudas





EL SISTEMA de inventario es parecido al de juegos de rol como «Diablo». Cuando registramos a un enemigo, disponemos de una rejilla desde la que tomamos y soltamos objetos. De esa forma se nos fuerza a gestionar lo que llevamos encima.

LAS CASILLAS están distribuidas de forma que podamos cargar con un o dos armas principales –rifle, escopeta, ametralladora– dos armas secundarias –cuchillo, pistola, granadas– y utensilios varios como botiquines, regeneradores o prismáticos.

SI NOS PERDEMOS, podemos hacer uso de un mapa en el que aparece nuestra posición. Además, contamos con una brújula gráfica en la que se señalan los objetivos principales y secundarios, así como una agenda en la que se registran nuestras conversaciones.

de enemigos y luego registramos sus cuerpos para conseguir toda suerte de utensilios, munición y armas para futuros enfrentamientos. Pero, conforme avanzamos, apreciamos que el comportamiento de los soldados apenas difiere. No parecen interactuar con nosotros, ni cubrirse de nuestros disparos, ni buscar los flancos. En cambio, se limitan a esperarnos en su área de influencia y nos dispararán al primer contacto visual.
Además, la dificultad –incluso en niveles superiores– se limita a momentos puntuales de acumulación de efectivos hostiles. Igualmente planos son nuestros aliados, cuya intervención se limita a comunicados por radio o colaboraciones escasas y poco espectaculares.

Explotando una vieja idea

«Chrome» no es un mal juego. De hecho, el sistema de inventario, la presencia de vehículos y la simplicidad de la acción lo hacen jugable y entretenido, pero ni mucho menos es el "asesino" de «Halo», como hay quien lo presenta.
Un título con momentos álgidos de acción que darán paso a escenas intensas, pero tal vez insuficientes para cubrir la falta de interés del argumento, de los personajes y, muy especialmente, de los enemigos, sin duda uno de los elementos vitales en este tipo de juegos. No obstante, no deja de ser un juego adictivo para quienes huyen de las complicaciones argumentales.

J.M.G.

HAY UN DESEQUILIBRIO ENTRE SU ADMIRABLE TECNOLOGÍA Y OTROS ASPECTOS POCO ELABORADOS, PERO TAN BÁSICOS COMO LA IA



Excepto explosiones y cristales, la interactividad con el entorno escasa.



También hemos de defendernos de la fauna autóctona en cada planeta.

Toma nota

Acción visualmente atractiva, pero plana y sin complicaciones.

LO BUENO:
- Los gráficos a cielo abierto son realmente magistrales.
- Los vehículos añaden una nota de color original.

LO MALO:
- Los soldados enemigos son bastante torpes.
- El argumento resulta intrascendente.
- Los combates se hacen repetitivos.

MODO INDIVIDUAL 74

MODO MULTIJUGADOR 65

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

A solas entretiene, en compañía **no añade nada al género.**

SOLO:
Lo mejor: Las fases en las que utilizamos vehículos.
Lo peor: Las caminatas necesarias para ir de un lado a otro del mapa.

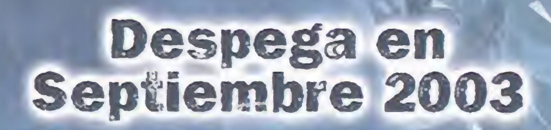
EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Los disparos de rifle entre ceja y ceja.
Lo peor: La –de momento– escasa presencia de servidores.

ALTERNATIVAS

UNREAL 2
El planteamiento es similar al de «Chrome» pero su argumento, jugabilidad y gráficos son superiores.
▶Comentado en MM 98 ▶Puntuación: 92

SOLDIER OF FORTUNE II
Si lo que te gusta es masacrar enemigos sin calentarte la cabeza, te evitará cruzar todo el Universo.
▶Comentado en MM 89 ▶Puntuación: 80





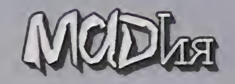


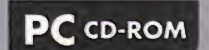




WIND WARRIORS
ECHELON II











A EXAMEN

Freedom Fighters

N.Y. habla ruso

La Guerra Fría está más caliente que nunca, los soviéticos han invadido la ciudad de Nueva York. Tu deber como patriota será liberar la Gran Manzana de la invasión rusa, y conducir a los neoyorquinos a la libertad.



Han pasado ya más de dos décadas, desde que rusos y americanos mantuvieran entre sí un conflicto "bélico" que pasó a la historia como la Guerra Fría. Aunque los últimos acontecimientos han relegado a un segundo plano este periodo histórico, los chicos de IO Interactive rememoran aquellos años y nos plantean una situación imaginaria en la que tendremos que liberar la ciudad del comunismo ruso.

La referencia



MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

- **Los dos comparten un alto nivel técnico.**
- **El control de los personajes aliados es similar, aunque en la referencia no podamos dar órdenes.**
- **En «Freedom Fighters» la historia transcurre en una situación totalmente imaginaria.**

La ciudad en guerra

La acción se desarrolla entre las calles y casas de Nueva York, nuestro personaje, un honrado trabajador, se convierte por casualidad en el cabecilla de la revolución armada formada por unos reconvertidos ciudadanos en valerosos guerrilleros. Nuestro objetivo principal será eliminar a las fuerzas comunistas de los lugares más emblemáticos y estratégicos de la ciudad, y así restablecer de nuevo, el estilo de vida americano.

«Freedom Fighters» es, ante todo, un juego de acción. La perspectiva escogida es la tercera persona, desde la que controlamos a un personaje protagonista, pero que tiene a su cargo a una serie de actores secundarios a los que podemos dar órdenes en todo momento, y que iremos reclutando a lo largo de las fases del juego. Y aunque dichas órdenes son un tanto limitadas –en concreto tres: atacar, seguir al líder, y esperar–, están bien planteadas en el conjunto general.

Contaremos con un buen número de armas, desde una simple llave de fontanero, hasta un lanzacohetes, pero no podremos llevar más de un arma principal a



Otra cosa no será, pero los americanos son de lo más patriótico que existe. ¡Será por bandera!

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **AMD Athlon a 2.2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 TI 4800 128 MB** ▶Conexión: **No requiere.**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PS2, Xbox, PC, GameCube** ▶Genero: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (texto y manual) ▶Edad recomendada (PEGI): **+16** ▶Estudio: **IO Interactive** ▶Distribuidor: **Electronic Arts** ▶Fecha de lanzamiento: **Septiembre 2003** ▶P.V.P. recomendado: **47,95 euros** *(7.978 Ptas.)* ▶Pagina web: ***www.ea.com*** Información muy justita y nada imprescindible.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Numero de niveles: **19 repartidos por 7 zonas diferentes** ▶Modos de juego: **Individual** ▶Editor de niveles: **No** ▶Multijugador: **No aplicable** ▶Numero de jugadores: **No aplicable** ▶Tipo de conexión: **No aplicable.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **650 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2** ▶Módem: **No requiere.**

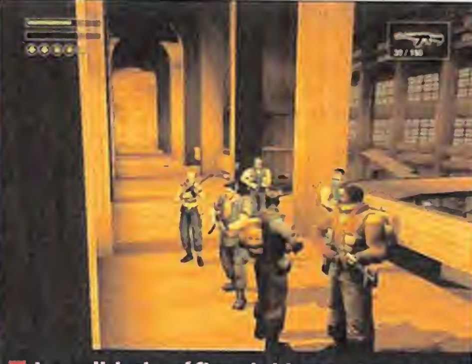
MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2,2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco duro: **700 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 TI 4600 128 MB** ▶ Módem: **No requiere.**



¡Tú decides, chaval!

ORGANIZA UN GRUPO de soldados de la resistencia para acompañarte en las incursiones en terreno ocupado. Podrás elegir el compañero que más te guste, aunque esto no influya significativamente en el desarrollo de la misión, ya que casi todos estarán equipados de la misma manera. No te preocupes por si caen heridos; siempre puedes curarlos.

DECIDE TU TÉCNICA de combate. Cada misión esta compuesta por varios objetivos, alcanzables de forma aleatoria y en el orden que queramos, pero en ocasiones tendrás que conseguir algún objeto en una zona específica, y luego utilizarlo al otro lado del mapa. Si ves que la cosa se pone fea, siempre puedes empezar la misión eligiendo un objetivo alternativo.



La calidad gráfica del juego es muy buena, como se aprecia en la imagen.



Los escenarios interiores están repletos de detalles.



Lo mejor será mantenerte lo más alejado posible de estos vehículos.



La atmósfera que envuelve el juego es de lo más realista posible.

LA POSIBILIDAD DE DAR ÓRDENES A MÁS DE DIEZ SOLDADOS A LA VEZ, ES DEMASIADO, INCLUSO PARA LOS MÁS EXPERIMENTADOS

la vez, así que tendremos que deshacernos de la que tengamos en ese momento y recoger la que se adapte a nuestras necesidades.

Buenas formas

Son muchos y muy buenos los detalles técnicos que podemos encontrar en este juego. Para empezar la calidad gráfica es excelente, no sólo por el colorido y por su alto nivel en los acabados, sino también por la cantidad de efectos visuales, como los casquillos de las balas, las tormentas de nieve o el fuego de las armas. Pero si hay algo que destaque por encima de todo en «Freedom Fighters» es la jugabilidad que ofrece. Podemos realizar, con total libertad, todo tipo de movimiento y dirigirnos donde queramos a lo largo de sus enormes escenarios.

Pero, por otra parte, existen un par de aspectos que le restan puntos a la diversión. La IA de los soldados soviéticos, que no esta perfectamente depurada y en ocasiones hace que los enemigos presenten un comportamiento mecánico; y, por otro lado, la imposibilidad de poder salvar nuestros avances mientras estemos en plena misión. Aunque puedan ser importantes, no sería justo pensar que no es un buen juego, porque lo es y mucho. Recomendable para todos aquellos a los que les gusten las emociones fuertes.

J.F.G.

ALTERNATIVAS

GHOST RECON
También manejamos un equipo de soldados, pero aquí tenemos un control más preciso.
▶Comentado en MM 83 ▶Puntuación: 92

VIETCONG
De estilo y temática parecidas, pero ambientado y basado en un conflicto real, no imaginario.
▶Comentado en MM 99 ▶Puntuación: 90

Toma nota

Originalidad y calidad se dan la mano en este divertido juego bélico.

LO BUENO:
- Los gráficos son de un gran nivel.
- La cantidad de soldados que podemos reclutar.
- La variedad de armas a utilizar.
- Lo original del argumento.

LO MALO:
- La dificultad es, en general, demasiado alta.
- La IA esta poco depurada.
- No tiene multijugador.

MODO INDIVIDUAL: 83

MODO MULTIJUGADOR: NO TIENE

Homeworld 2

Hasta el infinito y más allá...

Las dimensiones épicas de este juego de estrategia en tiempo real esconden una profundidad asombrosa. Relic se ha empleado a fondo creando un nuevo y espectacular motor gráfico y una envidiable inteligencia artificial.

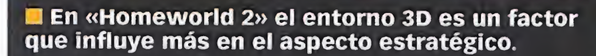
El concepto estratégico de «Homeworld 2», heredero de su predecesor, es uno de los más atractivos y originales que se puedan encontrar en el género. Su ambientación, en el espacio exterior, y la variedad e innovación de sus unidades –en comparación con otros títulos– resultan de lo más refrescante. Relic, además, ha tomado muy buena nota de las carencias del original, diseñando casi todo a partir de cero. El motor gráfico, la inteligencia artificial, el diseño de las misiones, el interfaz y todos los demás elementos que conforman «Homeworld 2» resultan sumamente eficaces y hasta brillantes.

Muy difícil

El inconveniente es que se les ha ido la mano con la dificultad de algunas misiones excesivamente tempranas en el desarrollo del juego.

La referencia

EMPIRE EARTH



- **En «Homeworld 2» el entorno 3D es un factor que influye más en el aspecto estratégico.**
- **La estrategia de «Empire Earth» es más asequible y el nivel de dificultad también.**
- **La IA de «Homeworld 2» es superior.**



Aunque la vista normal del juego es más bonita, la pantalla de sensores resulta más práctica.

Al mando de los Hiigara debes completar una serie de fases enfrentándote una y otra vez a los Vaygr hasta confrontar a su líder, y descubrir la verdad que se esconde tras el exilio de tu raza. Desde la nave nodriza (y más adelante, también desde cargueros) efectuarás todo tipo de operaciones de construcción de la flota, investigación , saltos al hiperespacio y muchas otras acciones que se van desvelando a medida que avanza la trama del juego.

Control total

El soberbio interfaz supone un enorme avance sobre «Homeworld», ya que ahora se puede acceder fácilmente a cualquier opción mediante un sencillo sistema de menús. Aunque tedioso al principio, no sólo te acabas habituando a él, sino

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 MX 400 32 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (manual y textos), **Inglés** (voces) ▶Edad recomendada (PEGI): **+12** ▶Estudio: **Relic Entertainment** ▶Compañía: **Sierra** ▶Distribuidor: **Vivendi Universal Games** ▶Número de CD's: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **49,95 euros** *(8310 ptas.)* ▶Página web: ***www.homeworld2.sierra.com*** Ofrece información sobre el juego, videos e imágenes pero el contenido no es muy completo.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Escenarios: **15** ▶Modos de juego individuales: **campaña de misiones y escaramuza contra la CPU** ▶Editor: **No disponible** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Deathmatch** ▶Número de jugadores: **6** ▶Opciones de conexión: **Internet (TCP/IP y GameSpy) y LAN**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Athlon / Pentium a 833 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **1,6 GB** ▶Tarjeta 3D: **32MB, compatible DirectX 9** ▶Módem: **56Kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Athlon / Pentium 1,8 GHz** ▶RAM: **512 MB DDR** ▶Disco Duro: **2 GB** ▶Tarjeta 3D: **Radeon 9500, GeforceFX 5200** ▶Módem: **ADSL**



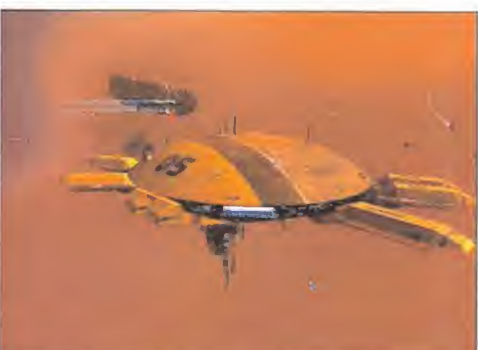
Toques de locura

LA DIFICULTAD es notablemente elevada. Ya en la cuarta misión de las 15 que ofrece «Homeworld 2» te encontrarás con serios problemas si no eres capaz de aplicar perfectamente las formaciones adecuadas teniendo en cuenta a qué enemigos te enfrentas y con qué naves. Aun así, pagarás cara la escasez de recursos y los errores cometidos en misiones anteriores.

LAS ANIMACIONES que verás durante las misiones están generadas con el motor 3D del juego, pero las que narran la parte argumental de la epopeya de los Hiigara se presentan con una estética casi cinematográfica y algo oriental, en blanco y negro y a modo de dibujos con cierta sensación de movimiento lograda con desplazamientos de la cámara en dos ejes.



Las batallas ofrecen un espectáculo impresionante cuando las ves de cerca.



El motor gráfico ofrece un elevado nivel de detalle.



El enemigo demuestra su IA atacando varios objetivos a la vez.

El nuevo interfaz es una de las aportaciones más importantes.

UN SOBERBIO APARTADO GRÁFICO, UNA IA ESPECTACULAR, Y UN TREPIDANTE GUION SON LOS PUNTOS FUERTES DE ESTE GRAN JUEGO

que terminas por utilizar los atajos de teclado constantemente sin casi darte cuenta. Con ellos puedes controlarlo todo: grupos de naves, formaciones de ataque, construcción de sistemas y naves, sensores, recolección de recursos...

Las posibilidades que ofrece «Homeworld 2» para la dirección táctica y estratégica son increíbles y todas se apoyan en la piedra angular de la IA. Tus naves seleccionan automáticamente los objetivos más adecuados, se agrupan en formaciones diferentes según el tipo de enemigo al que hagan frente y se reagrupan una vez terminado el combate, por poner algunos ejemplos. Hay tres estados de alerta que marcan el comportamiento básico de las naves y otras tantas formaciones básicas con las que lidiar contra cualquier enemigo.

Gráficos de infarto

Todo lo que el motor 3D ofrece es impresionante. El nivel de detalle con que se presentan las naves y objetos, ya sean grandes o pequeños, la calidad de los efectos especiales, la fluidez de las animaciones...

El juego no te dará un respiro salvo cuando veas las animaciones, te ofrece un espectacular diseño de misiones, un interfaz sencillo y una IA brillante. Su único problema es el elevado nivel de dificultad... Pero, para algunos quizá eso no sea un problema.

N.V.R.

Toma nota

Muy buen juego de estrategia pero muy difícil para los no iniciados.

LO BUENO:
- La IA es asombrosa.
- Las batallas espaciales son realmente apasionantes.
- Puro espectáculo audiovisual.

LO MALO:
- El equilibrio de las misiones no está muy afinado. Y algunas resultan demasiado difíciles.
- A veces es complicado obtener la vista que quieres.

MODO INDIVIDUAL

80

MODO MULTIJUGADOR

No disponible en la versión evaluada

ALTERNATIVAS

HAEGEMONIA
Con una tecnología espectacular, ofrece un buen equilbrio entre gestión de recursos y combate.
▶Comentado en MM 96 ▶Puntuación: 82

O. R. B
Estrategia en el espacio con un acabado más que digno y mucho más asequible para cualquier jugador.
▶Comentado en MM 98 ▶Puntuación: 60



NHL 2004

Fieras sobre hielo

Además de celebrar los diez años que cumple la serie, los fanáticos del hockey hielo están de enhorabuena porque esta nueva entrega supone un giro hacia la simulación gracias a una IA ejemplar y al realismo en la física.

En EA han orientado «NHL 2004» a la recuperación de la filosofía de simulación deportiva, pero lo mejor es que lo han hecho sin sacrificar un ápice de jugabilidad. Los primeros escarceos sobre el hielo muestran una acción más pausada y fluida, con un desplazamiento del "puck" mucho más suave y real tanto en los rebotes contra el muro como en su contacto con la pala de los "sticks". La física del patinaje es completamente nueva y refleja como nunca la dificultad de realizar giros bruscos o cambios de ritmo. La IA se ha reprogramado a fondo para subsanar el esquematismo de la entrega anterior, y ahora la estrategia del equipo responde al marcador y el posicionamiento defensivo tapa huecos y anticipa nuestras jugadas. En esta línea, los placajes van más allá del clásico empujón para tirar al suelo, porque se puede sujetar a un contrario contra el muro para bloquearlo.

Máximo control

Se agradece que el control sea intuitivo y nos permita una libertad de juego total, con disparos y pases que pueden efectuarse en cualquier dirección, incluso a espacios libres o zonas determinadas del muro para aprovechar los rebotes. El control de potencia es muy preciso y las intercepciones y rechaces con el "stick" son perfectas.

La referencia



FIFA 2003

- **Como es habitual en EA Sports, hay un mayor peso de la simulación en «NHL 2004» de la que se encuentra en «FIFA 2003».**
- **En ambos juegos la IA funciona de manera dinámica y varía en función del marcador.**
- **Dentro de la excelencia que presentan ambos títulos en el área visual, los gráficos de «NHL 2004» están mejor definidos.**



Bloquear los oponentes contra el muro permite liberar a los compañeros de un marcador.



Las animaciones y el modelado, sobre todo en los porteros, llegan a un increíble nivel de realismo.

En «NHL 2004» volvemos a quitarnos el sombrero ante el extraordinario nivel de todos los apartados técnicos. Por nuestra parte, la respuesta a la consabida pregunta anual de si merece la pena para los que ya tienen la entrega anterior es un sí de lo más contundente. Como el hockey hielo.

A.T.I

Toma nota

Gran simulación en física e IA, pero sin descuidar la jugabilidad.

LO BUENO:
- Perfecta dinámica de juego.
- Sistema de juego y control sin limitaciones.
- Realización técnica a gran nivel.

LO MALO:
- Sin un gamepad es un infierno.
- Falta información sobre tácticas.

INDIVIDUAL 88

MULTIJUGADOR 90

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Los partidos online se convierten en **todo un desafío inteligente.**

SOLO:
Lo mejor: El realismo de la simulación es apasionante.
Lo peor: Los porteros llegan a desesperar con sus paradones.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Pasar el "puck" entre las piernas del rival.
Lo peor: Los que únicamente se dedican a estamparte contra el muro.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **AthlonXP 2.7 GHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **ATI Radeon 8500** Conexión: **Cable 1Mb**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC, PS2, Xbox** Género: **Deportivo** Idioma: **Inglés** (voces), **Castellano** (manual y textos) Edad Recomendada (ADESE): **TP** Estudio: **EA Sports** Editor: **EA** Distribuidor: **EA** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **47,95 euros** *(7.978 Ptas.)* Página web: ***www.easports.com/games/nhl2004/pccd.jsp***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 350 MHz** RAM: **64 MB** Disco Duro: **100 MB** Tarjeta 3D: **Sí, 16 MB comp DirectX 8.1** Módem: **No requiere**

Suscríbete a Micromanía

PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12

POR SÓLO 39,50€

+ESTE ARCHIVADOR DE REGALO







Si quieres también puedes comprar EL ARCHIVADOR sin suscribirte

POR SÓLO 9€

(Gastos de envío incluidos)

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:



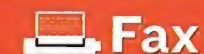
Teléfono

906 30 18 30

Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.

(Horario: lunes a viernes de 9h a 13h y de 15h a 18h)

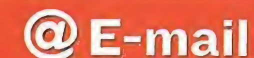
(Horario de verano: Julio y Agosto de 8:30h a 16h)



Fax

902 15 17 98

(envía el cupón por fax)



E-mail

suscripcion@hobbypress.es

Internet

www.hobbypress.es

(rellena el cupón en la web)

Correo

Envía el cupón adjunto dentro de un sobre y envíalo a:

HOBBY PRESS, S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián (Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA, SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS



Elige una de las 2 opciones

❏ Sí, deseo suscribirme a Micromanía por 12 números por sólo 39,50€ (ahórrate 7,90€) más 5€ de gastos de envío y recibe de regalo un archivador.

❏ Sí, deseo comprar el archivador (9€ gastos de envío incluidos)

FORMA DE PAGO **(Elige una de las 2 opciones)**

❏ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Nombre y Apellidos del Titular ....

Cuenta Corriente |_|_|_|_| ENTIDAD |_|_|_|_| AGENCIA |_|_| DC |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Nº DE CUENTA

❏ **TARJETA DE CRÉDITO:**

❍ VISA ❍ MASTER CARD ❍ 4B ❍ EUROCARD ❍ 6000

NÚMERO |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

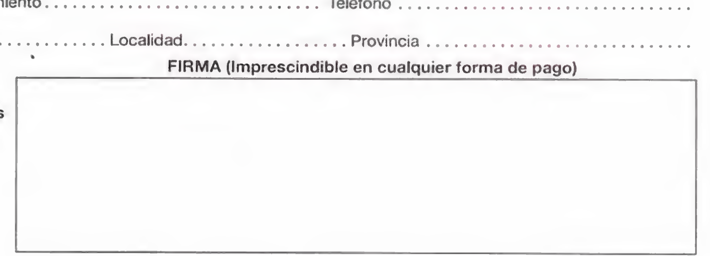
CADUCIDAD |_|_|/|_|_|

Nombre/ Apellidos.. Fecha de Nacimiento.......................... Teléfono ....

Domicilio .... C. Postal (imprescindible) .... Localidad.................. Provincia ....

E-Mail: ....

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)



- **De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid**
- **No se aceptan suscripciones fuera de España.**
- **Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.**

Railroad Tycoon 3

¡Pasajeros al tren!

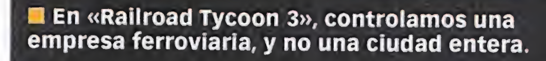
Acompáñanos en una aventura desde la Edad de Oro del ferrocarril hasta nuestros días. Si te gustan los trenes, no dudes en parar en esta estación y si eres lo bastante hábil, podrás convertirte en el dueño de todo un imperio.

Trece años después de que el legendario Sid Meier realizara la primera entrega de esta saga, dando el pistoletazo de salida a toda la serie de juegos ya etiquetados como "tycoon games", los mismos creadores de la entrega anterior y de la saga «Rollercoaster Tycoon» regresan a la escena de actualidad con un título que alcanza su madurez con un aspecto completamente renovado y moderno.

En «Railroad Tycoon 3» nuestro objetivo es levantar un imperio ferroviario y comercial desde cero, usando nuestros recursos, limitados en un principio, para construir una red cada vez mayor, construyendo estaciones y extendiendo nuestras vías que, por primera vez, permiten la creación de túneles subterráneos y pasos aéreos y a nivel. A lo largo de un acertado tutorial y de 25 escenarios diferentes, transportaremos pasajeros y mercancías de toda clase en trenes. Por otra parte, el dinámico sistema económico incluido y un avanzado sistema de Bolsa exige lo mejor de cada jugador para llevar nuestra aventura a buen puerto... o estación.

La referencia

SIM CITY 4



- **En «Railroad Tycoon 3», controlamos una empresa ferroviaria, y no una ciudad entera.**
- **Aunque no se queda corto, la variedad de situaciones es más limitada que en «Sim City 4».**
- **La complejidad de los escenarios de «Railroad Tycoon 3» es mucho más reducida.**



Los efectos ambientales y atmosféricos alcanzan un elevado detalle.



Espacios abiertos

La novedad más representativa y uno de los aspectos más sobresalientes del juego es su componente visual, cuidada al mínimo detalle tanto en los modelos y estructuras como en los efectos medioambientales. Aunque los mapas apenas superan en tamaño a los de la segunda entrega, el nuevo entorno 3D permite la navegación desde cualquier ángulo y nivel de acercamiento con un simple movimiento de ratón. La interfaz, agradable e intuitiva, se ha

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1.2 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 MX 64MB** ▶Conexión: **Cable**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Inglés** (textos y voces), **castellano** (manual) ▶Edad recomendada: **TP** ▶Estudio: **Pop Top, Gathering** ▶Editor: **Take 2 Interactive** ▶Distribuidor: **Virgin Play** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **Noviembre 2003** ▶PVP recomendado: **49,95 euros** *(8310 ptas.)* ▶Página Web: ***http://www.railroadtycoon3.com*** Información sobre el juego, noticias, capturas, foros. nada especialmente relevante.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de campañas: **1** ▶Número de escenarios: **25** ▶Modos de juego: **Campaña, escenario, caja de arena.** ▶Número de trenes: **40** ▶Editor: **Sí (Mapas y escenarios)** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **1** ▶Número de jugadores: **16** ▶Opciones de conexión: **TCP/IP, LAN**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **1,2 GB** ▶Tarjeta 3D: **DirectX 16 MB** ▶Módem: **56 Kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 750 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **1,2 GB** ▶Tarjeta 3D: **DirectX 32 MB** ▶Módem: **56 Kbps**



Para todos los públicos

LA NOVEDAD más interesante de esta tercera entrega en cuanto a jugabilidad consiste en la posibilidad de automatizar los aspectos más engorrosos de la gestión económica, como la selección de mercancías a transportar, dejándola en manos de la IA. Por supuesto, los jugadores más veteranos pueden tomar las riendas en cualquier momento.

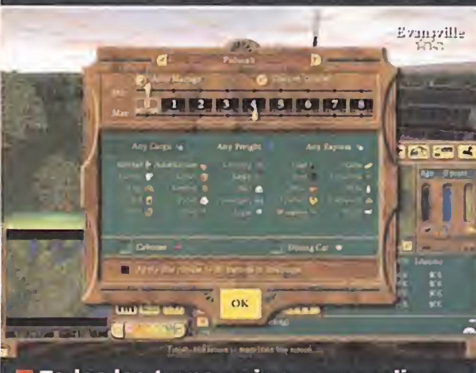
EL MODO "SANDBOX", además, permite eliminar completamente el componente económico del juego. Si algún jugador se cansa de levantar imperios ferroviarios y comerciales o se harta del sistema dinámico de bolsa y valores incorporado, siempre puede divertirse con sus "maquetas". La versatilidad de este juego lo acerca a todos los públicos.



Durante la partida, podemos comprar comercios y fábricas.



Siempre tendremos la posibilidad de mover libremente la cámara.



Todas las transacciones se realizan mediante un interfaz cómodo.

Influiremos en el crecimiento de las ciudades con nuestro comercio.

APARTE DEL MODERNO Y CÓMODO ENTORNO EN 3D, LA VERSATILIDAD DE ESTE PROGRAMA LO ACERCA A TODOS LOS PÚBLICOS

reducido de tamaño para permitir tener siempre un ojo en la acción mientras nos ocupamos de las labores de mantenimiento.

Otro aspecto a destacar es el sonido, compuesto por efectos ambientales adecuados y una buena banda sonora que incluye piezas de "blues" auténtico. Resumiendo, un sobresaliente apartado técnico, considerando, sobre todo, sus reducidos requisitos.

Más y mejor

La posibilidad de conversación durante las partidas multijugador es otro acierto del multijugador y aunque este modo de juego apenas incluye variaciones respecto al individual, jugar en modo cooperativo da lugar a tendidos y escenarios absolutamente sorprendentes. En un momento en que el género "tycoon" pasa por su peor época, un título como éste ofrece serias esperanzas al género.

C.V.

Toma nota

Un estupendo simulador con medios actuales. Moderno y bonito.

LO BUENO:
- Su detallado y maleable entorno gráfico.
- El sistema de juego es adecuado para todo jugador.
- Su elevada jugabilidad y entretenimiento.

LO MALO:
- El complicado aspecto económico.
- Sin traducir al castellano, como va siendo habitual.

MODO INDIVIDUAL 78

MODO MULTIJUGADOR 82

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

A pesar del idéntico planteamiento, jugar con otros **abre más posibilidades**

SOLO:
Lo mejor: Recrearse en el paisaje, desde la ventanilla.
Lo peor: A la larga, puede hacerse repetitivo.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Facilita el juego en modo cooperativo.
Lo peor: En caso contrario, apenas hay diferencias.

ALTERNATIVAS

ROLLERCOASTER TYCOON 2
Del mismo equipo creativo, el objetivo en este título consiste en la gestión de un parque de atracciones.
▶Comentado en MM 95 ▶Puntuación: 79

MICROSOFT TRAIN SIMULATOR
Aunque también cuenta con un motor 3D, ofrece menos posibilidades y sus requisitos son muy altos.
▶Comentado en MM 79 ▶Puntuación: 80

Conflict Desert Storm II

Sangre y arena

Un año después del primer «Desert Storm», ya tenemos en nuestras manos la segunda entrega. ¿Tendrá algo que ver la agitada actualidad de los noticiarios?... Lo que está claro es que, si te gusto el original, éste te va a encantar.

La acción se desarrolla ahora en el desierto de Kuwait y en los alrededores de la ciudad. Nuestro objetivo es restaurar el orden acabando con el régimen político de la zona. ¿Te suena?... Para lograrlo tendremos que realizar todo tipo de misiones, desde infiltrarnos en las bases enemigas, hasta eliminar bombas químicas. Pero no hay problema, contamos con un comando de élite, formado por cuatro soldados de las fuerzas especiales del ejército norteamericano.

Mejoras técnicas

En esta segunda entrega de la saga, se ha cuidado mucho el aspecto gráfico, añadiendo más detalle tanto a nuestros personajes como a los escenarios, incluyendo nuevas opciones, como, por ejemplo, poder salir ardiendo después de una explosión, mejorando el efecto del humo y de las tormentas de arena.... Todo ello, sin que repercuta negativamente en la jugabilidad.

La IA de los enemigos resulta también convincente. Se comunican entre sí, cuando nos detectan, mantienen en una aptitud vigilante en todo momento y no se enfrentan a lo loco a un ataque, sino que buscan cobertura cuando se ven amenazados.

Todo ello amenizado con un sonido en Dolby Digital y con una banda sonora más que aceptable, que se activa cuando se aproximan los momentos de más acción.

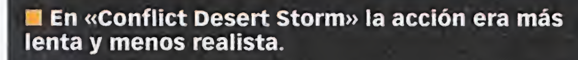
¿Jugabilidad dinámica?

Por lo que respecta a la jugabilidad, existen detalles que ayudan a mantener un buen ritmo en la acción, tales como los tiempos de car-

La referencia

CONFLICT DESERT STORM

- **En «Conflict Desert Storm» la acción era más lenta y menos realista.**
- **Los gráficos son ahora más detallados, gracias a una optimización completa del motor del juego.**
- **En esta entrega la IA esta más depurada.**





Las lentes de visión nocturna ayudan a ver mejor, pero su ventaja táctica es limitada.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **AMD Athlon a 2.2 GHz, Pentium 4 2.4 GHz** ▶RAM: **512 MB DDR** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 TI 4800 128 MB** ▶Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, PS2, XBOX, GAME CUBE** ▶Género: **acción/estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (manual, texto y voces) ▶Edad recomendada (PEGI): **+16** ▶Estudio: **Pivotal Games** ▶Compañía:**SCI** ▶Distribuidora: **Proein** ▶Fecha de lanzamiento: **Septiembre 2003** ▶PVP recomendado: **44,95 euros** *(7.479 Ptas)* ▶Página Web: ***www.conflict.com/conflictDesertStorm2*** Tiene un diseño discreto, con información sobre el juego, imágenes, descargas y convocatorias.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Numero de misiones: **14 (incluye 4 niveles de entrenamiento)** ▶Personajes disponibles: **4 (alternativamente en una misma misión)** ▶Modos de juego: **Campaña individual** ▶Características extra:**Sonido Dolby Pro Logic II** ▶Editor de misiones: **No** ▶Multijugador: **No se aplica** ▶Numero de jugadores: **No se aplica** ▶Tipo de conexión: **No se aplica**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 500 Mhz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **1.3 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Modem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco duro: **2 Giga** ▶Tarjeta 3D: **DirectX, 128MB** ▶Modem: **No requiere.**



Distinto punto de vista

EN TERCERA PERSONA, la cámara se sitúa ligeramente por encima de la cabeza de nuestro soldado, aumentando así el campo de visión. Esto nos es muy útil a la hora de avanzar por terreno hostil. Nos será de ayuda para reconocer el área y precisar desde donde nos atacan los enemigos. Por lo general, será la perspectiva más utilizada durante el juego.

EN PRIMERA PERSONA, la sensación de inmersión es mayor, pero poco práctica. Su uso deberíamos limitarlo sólo cuando queramos apuntar a algo o a alguien con precisión, bien usando nuestro rifle de francotirador, o cuando estemos manejando alguna de las armas estáticas, tanto las emplazadas en los vehículos, como las que encontremos por el camino.



■ En algunas misiones el objetivo es liberar a un compañero retenido.



■ Hay numerosas armas fijas que podremos utilizar a nuestro favor.



■ También se contempla la neutralización de armas de destrucción masiva.



■ El terreno ira deformándose a medida que se sucedan las explosiones.

LA POSIBILIDAD DE ADQUIRIR EXPERIENCIA EN COMBATE SE TRADUCE EN UN INCREMENTO DEL NIVEL TÁCTICO DE NUESTRA ESCUADRA

ga –que son muy rápidos y casi instantáneos al reiniciar una partida–, el poder combinar el punto de vista de tercera a primera persona en cualquier momento y una interfaz que, aún siendo sencilla, aporta toda la información necesaria durante la partida. Todos estos elementos contribuyen al dinamismo del juego.

En su contra, nos encontramos ante algunos aspectos tan importantes como el control; a veces, resulta complicado de mantener en pleno combate. Además, la dificultad que supone disparar con precisión al enemigo y el limitado número de veces que podemos salvar nuestros avances en cada misión, afectan a la jugabilidad. Tampoco se le ha sacado apenas provecho a la utilización de vehículos, como ocurre en otros títulos de corte similar y no abundan distintos tipos de enemigos contra los que enfrentarnos a pie, así que, en ocasiones resulta un tanto monótono. Con todo, «Conflict Desert Storm», es uno de esos juegos que, sin pretender aportar novedades en su género –y sin que sea recomendable para toda clase de aficionados– sí tiene suficientes ingredientes para convertirse en una seria alternativa ante sus competidores más directos en el ámbito de la acción táctica. Digna segunda entrega que nos hará disfrutar de no pocos momentos de diversión ante nuestro PC.

J.F.G.

■ **ALTERNATIVAS**

VIETCONG
En él también manejamos a un comando de soldados especiales, pero la acción transcurre en la jungla vietnamita.
▶Comentado en MM 99 ▶Puntuación: 90

BATTLEFIELD 1942
Ambientado en la segunda guerra mundial, esta más orientado a la acción directa que en la estrategia.
▶Comentado en MM 93 ▶Puntuación: 82

Toma nota

Divertida continuación, muy a tener en cuenta a la hora de elegir.

LO BUENO:
- La calidad gráfica de los escenarios.
- La Inteligencia Artificial de los oponentes.
- Pocas armas y vehículos.

LO MALO:
- A veces, el control se complica.
- En algunos niveles, la dificultad se hace demasiado dura.
- Su extensión en horas de juego es un tanto escasa.

MODO INDIVIDUAL
77

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE



Medal of Honor: Breakthrough

EXPANSIÓN PARA MOH: ALLIED ASSAULT

Maniobra de tenazas

¿Has disfrutado con «Medal of Honor» descargando tu ira contra cualquier soldado de la Werhmatch que se te pusiese a tiro? Pues aquí te vas a hartar... En esta nueva expansión el enemigo te está esperando.



La aparición de «Medal of Honor Allied Assault» dio lugar a una verdadera fiebre por los juegos de acción ambientados en la 2ª Guerra Mundial. Ahora, con esta segunda expansión, nos brinda la oportunidad de asistir a uno de los frentes más importantes de la contienda, la guerra en el mediterraneo. Desde África, y pasando por Sicilia, hasta Italia, abarca once misiones cuya constante es un ritmo frenético. Repletas de acción bélica muy bien ambientada, amplian la panoplia de vehículos y armas disponibles, pero todas mantienen un desarrollo excesivamente lineal.

La referencia

MEDAL OF HONOR

- Las misiones del «Medal of Honor» original tienen un carácter más épico.
- «Breakthrough» ofrece un escenario poco tratado en juegos de la 2ª Guerra Mundial.
- La tecnología de ambos muy parecida, sin embargo «Breakthrouhg» presenta mayor concentración de enemigos y efectos en pantalla.

De lo clásico y lo antiguo

«Breakthrough» es una expansión que basa su interés en un sentido casi estríctamente cuantitativo. No altera en lo más mínimo el estilo de juego de «Medal of Honor». En cambio, aporta mayor concentración de enemigos y aliados en cada misión. Esto contribuye a presentar un entorno bélico más complejo y creíble. Pero, mientras cumplimos los objetivos que se nos presentan, también percibimos que cualquier acontecimiento está predefinido, acotando las posibilidades de acción. En definitiva, la misión sólo se puede cumplir en el orden que se nos dicta.



En la primera campaña luchamos frente al ejército de Rommel en el norte de África.



El escenario de la batalla en Monte Cassino es el más espectacular e interesante de la expansión.

Una vez finalizado el juego, –no se tarda mucho– no hay razón, salvo los mapas multijugador, para seguir con él. Aun así, es un título que no defraudará a los poseedores más apasionados del original, presentando un desafío de mayor dificultad.

S.T.M.

Toma nota

Un buen complemento para el original, pero acusa el paso del tiempo.

LO BUENO:
- ▲ El campo de batalla está más poblado de enemigos y aliados.
- ▲ El juego sigue teniendo una concepción sencilla y adictiva.

LO MALO:
- ▼ Las misiones son muy lineales.
- ▼ No aporta novedades relevantes.

INDIVIDUAL 72

MULTIJUGADOR 70

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La campaña individual tiene un desarrollo más interesante.

SOLO:	EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Asistir a otras batallas cruciales de la 2ª Guerra Mundial.	**Lo mejor:** Los nuevos mapas ganan en complejidad y belleza.
Lo peor: La sensación de que es más de lo mismo.	**Lo peor:** No se ha agilizado el retardo en la conexión.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon 2 GHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **Radeon 9700 128 MB** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Acción** Idioma: **Castellano** (manual textos y voces) Edad recomendada (PEGI): **+12** Estudio: **EALA/TKO** Compañía: **EA** Distribuidor: **EA España** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **26 de Septiembre** PVP recomendado: **24,95 euros** *(4.151 Ptas.)* Página Web: ***www.eagames.com/official/moh_alliedassault/***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium / Athlon 733 MHz** RAM: **128 MB** Disco Duro: **850 MB** Tarjeta 3D: **16 MB, DirectX 8.0** Módem: **56 Kbps**

campeonato nacional on-line

warcraft III

1 vs 1

¡¡la batalla ha comenzado!!



los 3 vencedores conseguirán una fantástica





consulta las bases de este concurso en tu sala confederación mas cercana.

ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com

ALCOBENDAS
C/ Ramón Fernández Guisasola, 26
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

BARCELONA
C/ Diputació, 206
Tel.: 933 232 235
odyssey@confederacion.com

FUENGIROLA (Málaga)
Ed. Windsor Park
Av. Jesús Santos Rein, 19
Tel.: 952 666 663
memorycall@confederacion.com

GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com

IRÚN
C/ Luis Mariano, 7
Tel.: 943 635 293
warriors@confederacion.com

MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

MADRID-Vallecas
Av. Mariana Pineda, 1
Tel.: 914 788 657
harkonnen@confederacion.com

MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com

SALAMANCA
C/ Vázquez Coronado, 8
Tel.: 923 270 464
metropolis@confederacion.com

SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

NUEVAS FRANQUICIAS:

917 791 304

y expansion@confederacion.com

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE:

902 15 23 18

y

atencion_cliente@confederacion.com

BARCELONA
CC. Glories
Avda. Diagonal, 280
Tel.: 934 860 064
ueshiba_army@confederacion.com

CASTELLÓN
Av. Rey Don Jaime, 43
Tel.: 964 340 053
solaris@confederacion.com

ELCHE (Alicante)
C/ Alfonso XII, 20. Local B.
Tel.: 965 459 395
phobos@confederacion.com

LEGANÉS
C/ Mesones, 7
Tel.: 916 898 842
nigromantes@confederacion.com

LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

MOTRIL
C.C. RADIO VISIÓN
C/ Nueva, 44
Tel.: 958 600 434 ext. 208
radi@confederacion.com

PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com

PAMPLONA (Barañain)
Av. de Pamplona, 33
Tel.: 948 074 447
dock_bay@confederacion.com

VALENCIA
C/ Ribera, 8
Tel.: 963 940 311
falcons@confederacion.com





Mercedes Benz World Racing

Date el capricho

Aunque los Mercedes os parezcan inalcanzables os recomendamos conducirlos con este programa, porque así, cuando os toque la lotería, no necesitaréis ni un segundo para acomodaros a vuestro flamante cochazo.

Con el inminente «Ford Racing Evolution», y ahora este título, recobra fuerza el subgénero al que podríamos llamar "simuladores de marca" por cuanto nos ponen al volante de los modelos de un fabricante con todo el realismo que permite contar con la licencia oficial.

Para todos los gustos

La premisa, surgida de la propia Mercedes, ha sido que "su juego" fuera accesible a todos los públicos, lo que se traduce en multitud de opciones de juego y una configuración de la dificultad que se adapta a todos los niveles de experiencia en pilotaje virtual. El modo de trayectoria profesional crea un perfil de jugador y, al estilo de «Pro Race Driver», propone progresar a lo largo de carreras y misiones para acceder a nuevos coches, equipamientos extra, etc. No siempre nos enfrentaremos a carreras clásicas de cruzar el primero la meta, en ocasiones hay que recorrer puntos de control, vencer al cronómetro, etc. Los circuitos, repartidos a lo largo del mundo, están realizados íntegramente como entornos 3D, con los márgenes del trazado transitables hasta el punto que la clave para ganar reside en salirse de la carretera para acortar por atajos. Eso sí, para no perderse por "los cerros de Úbeda" no hay que quitarle el ojo al mapa de situación y a las flechas de dirección. La conducción admite diferentes niveles de complejidad, desde "arcade" con un agarre excepcional a "simulación", que con las ayudas de tracción y el

La referencia



GRAND PRIX 4

- **El realismo del pilotaje es muy elevado en ambos.**
- **Los dos requieren unos requisitos de hardware excesivos para jugar en alta resolución.**
- **«World Racing» admite mejor el control con el teclado, y «GP4» exige volante y pedales.**



Desde la cámara interior se llega a vivir todo el incomparable estilo "Mercedes".

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon XP 2700+, Pentium 4 2.8 GHz** RAM: **512 MB DDR** Tarjeta 3D: **GeForce 3 64 MB, ATI Radeon 9800** Conexión: **Cable 1 Mb**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC, PS2, Xbox, GameCube** Género: **Velocidad** Idioma: **Castellano** (manual y textos) Edad Recomendada (ADESE): **xx** Estudio: **Synetic** Editor/Distribuidor: **TDK Mediactive** Número de CD´s: **1** Fecha de lanzamiento: **Septiembre 2003.** PVP: **34,95 euros** *(5.815 Ptas)* Página web: ***www.mercedes-benz.de/worldracing*** Mucha información, pero por el momento no hay coches extra ni otras opciones.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Modos de juego: **4 (trayectoria profesional, entrenamiento, carrera individual y misiones)** Número de vehículos: **Más de 30 coches** Número de circuitos: **8, con tres trazados diferentes cada uno** Editor: **No de los vehículos, sí del piloto con el nombre en la matrícula** Multijugador: Sí Modos multijugador: **Carrera** Opciones de conexión: **En el mismo equipo, pantalla dividida.**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III a 1 GHz** RAM: **128 MB** Disco duro: **1,24 GB** Tarjeta 3D: **Sí, con 32 MB DirectX8.1** Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium III 500 MHz** RAM: **256 MB** Disco Duro: **720 MB** Tarjeta 3D: **Sí, 32 MB Direct 3D** Módem: **56 k**



De categoría

EL MODELO DE PILOTAJE en el nivel de simulación es una nueva referencia por el realismo del comportamiento de los coches, que se irán de morro sin bloqueamos la frenada o harán un trompo si le damos un pisotón al acelerador. La conducción es exigente, pero se puede controlar con tacto sobre el freno de mano y mucha escuela en el contravolante.

DE CATÁLOGO parecen los coches por su majestuosa estampa. Hasta 17.000 polígonos han sido necesarios para crear curvas en lugar de ángulos y darle un aspecto compacto y fotográfico a las carrocerías de los modelos disponibles, prácticamente todos los que actualmente están a la venta, y joyas clásicas como los espectaculares monoplazas "flechas de plata".


Es imposible cansarse de ver estas espectaculares repeticiones.


Todos los escenarios están repletos de detalles que acentúan el realismo.


Se ha implementado la deformación, pero no pasa de algunas "arrugas".


Los efectos de iluminación permiten "sentir" las distintas horas del día.

LA ADICCIÓN ES LIMITADA: LA CONDUCCIÓN NO EMOCIONA POR LA SIMPLEZA DE LOS ACCIDENTES Y LA IA NO ENGANCHA

ABS desconectados, proporciona un pilotaje deportivo que encandilará a los fanáticos del género por la precisión con la que responden tanto la dirección como la tracción.

Hardware exigente

Estamos ante el juego de velocidad con mayor calidad gráfica de la historia del género, supera a todo lo visto hasta ahora en la realización de los circuitos, modelado de los coches, así como en efectos visuales de iluminación y reflejos. Ahora bien, el motor gráfico proviene de las versiones de consola y su falta de optimización al hardware de un PC se traduce en la necesidad de una tarjeta 3D "atómica" para jugar a máxima resolución.

Aunque la variedad de las carreras y el pilotaje a medida mantienen la jugabilidad a un buen nivel, «Mercedes Benz World Racing» transmite una experiencia de juego algo fría y desangelada por dos motivos. El primero es una IA tan predecible y poco agresiva que aburrirá a los adictos al volante. El segundo es aún peor, porque la espectacularidad de golpes e impactos son la auténtica salsa del género, y aquí son demasiado sosos. Y encima el modo multijugador, única vía de escape de la IA, sólo admite pantalla dividida.

A.T.I.

■ **ALTERNATIVAS**

PRO RACE DRIVER
Dispone de un modo de carrera similar, que mezcla aventura, pero técnicamente es inferior.
▶Comentado en MM 99 ▶Puntuación: 87

NFS HOT PURSUIT 2
Es más adictivo porque añade tráfico y policía, una IA mucho más agresiva y el adictivo modo multijugador online.
▶Comentado en MM 95 ▶Puntuación: 80

Toma nota

Le sobra calidad gráfica pero no es muy adictivo, le falta nervio.

LO BUENO:
- ▲ Excelente modelo físico de conducción.
- ▲ Enormes circuitos con libertad de recorrido.
- ▲ Repeticiones alucinantes.

LO MALO:
- ▼ Requiere un hardware a la última.
- ▼ Accidentes poco espectaculares.
- ▼ La inteligencia artifical es correcta, pero le falta un poco de "alma".

MODO INDIVIDUAL
70

MODO MULTIJUGADOR
Sólo pantalla partida

Space Colony

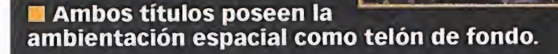
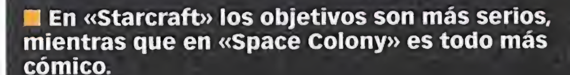
Híbrido resultón

¿Qué pasaría si cogiésemos a veinte "sims", los llevásemos al espacio y les encargásemos la gestión de una base en un planeta desconocido? Eso es justamente lo que ofrece este nuevo juego de estrategia. Alucinante.



Enfrentarse a «Space Colony» plantea una serie de dudas al jugador nada más comenzar, pero quizá la más acuciante sea: ¿yo no he visto esto antes? En los últimos años el género de la estrategia nos ha premiado con innumerables alegrías en forma de grandes títulos, como el archiconocido «Los Sims» y sus innumerables expansiones, o la fantástica saga «Theme». Si alguno de estos títulos te ha causado buena impresión, cosa que damos por sentada, prepárate para disfrutar con «Space Colony» y su interesante y divertida mezcla de ideas y estilos.

La referencia

STARCRAFT

- **Ambos títulos poseen la ambientación espacial como telón de fondo.**
- **En «Starcraft» los objetivos son más serios, mientras que en «Space Colony» es todo más cómico.**
- **Ambos juegos pertenecen al género de la estrategia, pero sus conceptos son opuestos.**



Construir instalaciones para el bienestar de nuestros colonos será una tarea fundamental.

Emigrar por dinero

En el futuro la humanidad ha agotado la riqueza de la Tierra, y las mega corporaciones luchan por buscar nuevos beneficios construyendo ciudades asentadas en otras superficies planetarias. La tarea consiste pues, en dirigir un pequeño grupo de trabajadores y dar forma a dichas ciudades.

En un principio la cantidad de colonos será mínima, y con ellos tendremos que ocuparnos del mantenimiento de las primeras instalaciones. Y es que nó todo será construir a lo loco, sino que debemos asignar a cada colono hasta un máximo de dos trabajos, como por ejemplo ocuparse de la generación de oxígeno, o conseguir alimento. Ni que decir tiene que las construcciones están a la orden del día, y las hay de todo tipo: de ocio, decoración, sanitarias, militares, de obtención de recursos, etcétera. Pero sigamos hablando de la recolección de recursos. No consiste simplemente en construir una máquina que nos proporcione acero para

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶ CPU: **Athlon XP 2000+ de 40 Gigas** ▶ RAM: **768 MB** ▶ Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4200 64 MB** ▶ Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA ▶ Disponible: **PC** ▶ Género: **Estrategia** ▶ Idioma: **Castellano** ▶ Edad Recomendada: **TP** ▶ Estudio: **Firefly Studios** ▶ Editor: **Gathering of Developers** ▶ Distribuidor: **VirginPlay** ▶ Número de CDs: **1** ▶ Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶ PVP: **49.95 euros** (8.310 ptas.) ▶ Página Web: ***www.spacecolonygame.com*** En la web podéis encontrar información sobre personajes y tecnologías, y además incluye un recorrido interactivo en el que se amplían las descripciones de los aspectos del juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶ Número de niveles: **24** ▶ Modos de juego: **3** ▶ Número personajes: **20** ▶ Número de ambientaciones: **3** ▶ Editor: **Sí (de escenarios y campañas)** ▶ Multijugador: **No** ▶ Modos multijugador: **No aplicable** ▶ Opciones de conexión: **No aplicable.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶ CPU: **800 MHz** ▶ RAM: **64 MB** ▶ Disco duro: **850 MB** ▶ tarjeta 3D: **con 4 Megas** ▶ MODEM: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶ CPU: **1.2 GHz** ▶ RAM: **128 Megas** ▶ Disco duro: **850 MB** ▶ tarjeta 3D: **4 MB** ▶ **DirectX 8.1** ▶ MODEM: **no requiere**

Todo por los colonos

VIGILA LOS NIVELES de bienestar de tus trabajadores. No olvides que deben comer, dormir, relacionarse con los demás, estar sanos, tener dinero, divertirse... Y es que si nuestros hombres no están lo suficientemente contentos, se revelarán contra nosotros y no trabajarán, con la consiguiente pérdida en la efectividad funcional de toda la base.

EXPLOTA LAS HABILIDADES de los colonos. Al principio sus conocimientos serán escasos, pero existen construcciones dedicadas a proporcionarles amplios conocimientos adicionales, gracias a los cuales las necesidades de la base se encontrarán mejor cubiertas. Además, se puede subir de nivel de experiencia en las diferentes ramas de conocimiento.


La obtención de energía y oxígeno es vital para el desarrollo de la base.


Las granjas de pollos espaciales presentan este simpático aspecto.


El desembarco de nuevos colonos abre un mundo de posibilidades.


El "jacuzzi" sirve para apaciguar y distraer a los colonos.

LA PUESTA EN ESCENA RESULTA SIMPÁTICA GRACIAS A UNOS GRÁFICOS 2D REALIZADOS EN CLAVE DE HUMOR Y CARICATURA

construir robots, u obtener energía a través del magma de un volcán, sino de que cada colono se haga cargo de ella. Parece simple pero no lo es, ya que cada uno tiene sus propias preferencias y habilidades, siendo necesario un estudio de sus valores para asignarles la tarea en la que sean más productivos y en la que colaborarán en el desarrollo de toda la base. En resumen: no son los típicos obreros obedientes de otros juegos.

Tomando forma

A medida que superamos objetivos la base crece y crece, nuevos colonos se añaden a nuestro grupo y en definitiva, todo se vuelve complejo. Nos encontramos con multitud de problemas a los que hay que dar solución, como obtener comida, luchar contra alienígenas, curar enfermedades y un largo número de variables. Además, la puesta en escena resulta simpática gracias a unos gráficos 2D realizados en clave de humor, y a un apartado sonoro al que podemos añadirle nuestra colección de MP3.

Y aunque la interfaz no sea muy precisa, se puede decir que estamos ante un título divertido, capaz de cubrir las exigencias de muchos aficionados, pero que no sobresale especialmente en ningún aspecto. Si acaso, eso sí es cierto, el disponer de un envidiable y refrescante sentido del humor.

J.M.H.

■ **ALTERNATIVAS**

THEME HOSPITAL
Un auténtico clásico en el que debemos gestionar las instalaciones de un hospital.
▶Comentado en MM 27 ▶Puntuación: 92

LOS SIMS SUPERSTAR
Se luce en la simulación de personajes, un aspecto mucho más completo que el de «Space Colony».
▶Comentado en MM 101 ▶Puntuación: 70

Toma nota

Una interesante mezcla de estilos que resulta muy agradable.

LO BUENO:
- El sentido del humor de muchas situaciones.
- El acertado sistema de trabajos.
- La posibilidad de oír tus MP3.

LO MALO:
- Un interfaz poco preciso.
- Copia aspectos de otros títulos de renombre.
- No añade nada nuevo al género.
- No incluye opciones multijugador.

MODO INDIVIDUAL
75

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE



SELECCIÓN MICROMANÍA

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor y lo peor de cada mes en esta guía útil para amantes de los videojuegos.

Los favoritos de...



Javier Moreno

La acción es el género que mayores avances está experimentando. Los juegos que están en proyecto son impresionantes.

1 Halo
2 Commandos 3
3 Tron 2.0
4 Breed
5 Jedi Academy

La lista negra

Afortunadamente, no ha habido movimiento en el último mes. Pero no está de más que recordemos el listado de estos "atractivos" títulos, por si acaso no te fijaste bien.

1 Postal 2
▶COMENTADO EN MM 102 ▶PUNTUACIÓN: 50
La violencia y la provocación son los únicos argumentos que presenta este título que por lo demás resulta aburrido, vacío y absolutamente prescindible.

2 SuperPower
La pretendida revolución de la estrategia por turnos no es más que un juego muy pobre y con una inteligencia pésima.

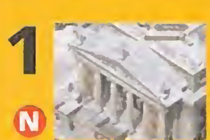
3 Nosferatu
▶COMENTADO EN MM 104 ▶PUNTUACIÓN: 40
Parece mentira que se sigan realizando juegos tan pobres como éste, que hubiera sido fantástico... hace diez años.

4 Will Rock
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 50
Esperábamos bastante más de este juego de acción que prometía diversión sin freno pero que sólo ofrece un pobre resultado.

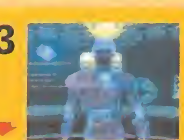
5 Shadow of Memories
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 56
Otra aventura que nos ha decepcionado y que no alcanza el mínimo de calidad exigible a un título de su presupuesto y su pretendida categoría.

Los Recomendados

Este mes, tenemos varias novedades que esperábamos desde hacía tiempo. Por fin están aquí «Commandos 3» y el esperadísimo «Halo». Todos aseguran muchas horas de diversión individual y multijugador. Y para los fans de Star Wars nuevas aventuras con «Jedi Academy»

1 (N) 
Commandos 3. Destination Berlin
▶COMENTADO EN MM 105 ▶PUNTUACIÓN: 94
La última entrega de «Commandos» es la final, y viene a potenciar la estrategia basada en personajes especializados.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS

2 (N) 
Halo
▶COMENTADO EN MM 105 ▶PUNTUACIÓN: 92
Por fin ha dado el salto a PC, pero la espera está bien justificada puesto que incorpora jugosas novedades.
▶ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶ BUNGIE/GEARBOX/MICROSOFT

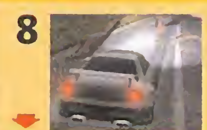
3 (baja) 
Tron 2.0
▶COMENTADO EN MM 104 ▶PUNTUACIÓN: 95
Un grandísimo juego de acción que combina el espíritu del clásico cinematográfico con una jugabilidad endiablada.
▶ACCIÓN ▶PC ▶MONOLITH/DISNEY

4 (baja) 
Breed
▶COMENTADO EN MM 104 ▶PUNTUACIÓN: 88
Acción futurista y unos escenarios de lujo en uno de los juegos con más ritmo de los últimos tiempos.
▶ACCIÓN ▶PC ▶BRAT DESIGN/CDV

5 (N) 
Star Wars. Jedi Knight: Jedi Academy
▶COMENTADO EN MM 105 ▶PUNTUACIÓN: 85
Sólo un año después de la anterior entrega «Jedi Knight», la serie ha evolucionado de un modo espectacular.
▶AVENTURA/ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶LUCASARTS

6 (baja) 
Rise of Nations
▶COMENTADO EN MM 102 ▶PUNTUACIÓN: 94
Un fantástico juego de estrategia que toma elementos de los mejores títulos del género y los combina con maestría.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶BIG HUGE GAMES/MICROSOFT

7 (baja) 
Grand Theft Auto Vice City
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 94
La velocidad se combina con la acción en esta aventura digna del mejor cine de Hollywood.
▶ACCIÓN/AVENTURA ▶PC, PS2 ▶ROCKSTAR

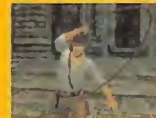
8 (baja) 
Midnight Club II
▶COMENTADO EN MM 104 ▶PUNTUACIÓN: 80
Velocidad, coches de lujo y circuitos urbanos en otra nueva joya de los chicos de Rockstar Games.
▶VELOCIDAD ▶PC, PS2, XBOX ▶ROCKSTAR

9 (baja) 
Warcraft III: The Frozen Throne
▶COMENTADO EN MM 103 ▶PUNTUACIÓN: 90
La expansión de Warcraft III está hecha a medida de los usuarios del título original. Más y mejor.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶BLIZZARD

10 (baja) 
Enter the Matrix
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 94
Una película excepcional se merecía un juego a su altura. La mejor acción en tercera persona de los últimos tiempos.
▶ACCIÓN ▶PC, GC, PS2, XBOX ▶SHINY/WARNER/ATARI

N NUEVO = SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA



11 

Indiana Jones y la Tumba del Emperador
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 88
El arqueólogo más famoso de todos los tiempos sigue los pasos de Lara Croft en esta trepidante aventura de acción.
▶AVENTURA/ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶LUCASARTS

12 

Moto GP 2
▶COMENTADO EN MM 102 ▶PUNTUACIÓN: 93
Una de las simulaciones más realistas del deporte de las dos ruedas que hemos tenido ocasión de probar .
▶VELOCIDAD ▶PC ▶THQ

13 

Neverwinter N.: Shadows of Undrentide
▶COMENTADO EN MM 103 ▶PUNTUACIÓN: 81
Los fans de Neverwinter Nights ya cuentan con la expansión que anhelaban. Rol auténtico con magia y espada.
▶ROL ▶PC ▶BIOWARE

14 

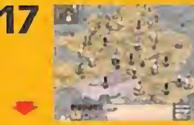
Enigma: The Rising Tide
▶COMENTADO EN MM 104 ▶PUNTUACIÓN: 82
Una estupenda simulación naval que sorprende por su accesibilidad y sencillez de control.
▶ACCIÓN ▶PC ▶TESSERACTION GAMES

15 

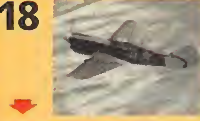
Starsky & Hutch
▶COMENTADO EN MM 103 ▶PUNTUACIÓN: 89
Nos ha sorprendido este estupendo juego de acción y velocidad basado en la popular serie de televisión de los 70.
▶VELOCIDAD/ACCIÓN ▶PC ▶MINDS EYE/EMPIRE

16 

Flight Simulator 2004
▶COMENTADO EN MM 103 ▶PUNTUACIÓN: 85
Los aficionados a la simulación pueden celebrar cien años de historia de la aviación con esta nueva entrega de la serie.
▶SIMULACIÓN ▶PC ▶GAME STUDIOS/MICROSOFT

17 

Medieval: Total War Viking Invasion
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 90
Una fabulosa expansión que renueva nuestro interés por este fantástico juego de estrategia en tiempo real.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶CREATIVE ASSEMBLY/ACTIVISION

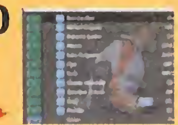
18 

IL-2 Forgotten Battles
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 90
El increíble realismo de este simulador aéreo no lo sitúa muy por delante de todos los demás títulos de su género.
▶SIMULACIÓN ▶PC ▶1C MADDOX GAMES

19 

N

Freedom Fighters
▶COMENTADO EN MM 105 ▶PUNTUACIÓN: 83
A estas alturas, la Guerra Fría sigue siendo una estupenda excusa para crear un fenomenal juego de acción y táctica.
▶SIMULACIÓN ▶PC ▶IO INTERACTIVE

20 

Championship Manager 4 02/03
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 80
Parecía imposible, pero por fin podemos disfrutar de un manáger futbolístico a la altura del inolvidable "PC Fútbol".
▶DEPORTIVO ▶PC ▶SIGAMES/EIDOS

La referencia

Aquí encontraréis los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Ellos son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Por supuesto, la lista no está cerrada, y a medida que vayan llegando "nuevos clásicos", iremos modificando los títulos incluidos en este apartado.



ESTRATEGIA
Empire Earth
▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 98
El juego más completo desde «Age of Empires», capaz de satisfacer las necesidades del estratega más exigente en todos los aspectos.
▶PC ▶STAINLESS



ACCION
Unreal Tournament 2003
▶COMENTADO EN MM 94▶PUNTUACIÓN: 94
Una de las series emblemáticas cuando se habla de juegos de acción hace un regreso triunfal y marca el nuevo nivel de excelencia en lo que al modo multijugador se refiere.
▶PC ▶EPIC GAMES



AVENTURAS
La Fuga de Monkey Island
▶COMENTADO EN MM 70 ▶ PUNTUACIÓN: 89
Ninguna aventura gráfica ha sido capaz de superar el listón que estableciera Guybrush Treepwood en su última aventura, la primera completamente en 3D.
▶PC/PS2 ▶LUCASARTS



ROL
Neverwinter Nights
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 92
Llegó, vio y venció. Una obra maestra con forma de juego de rol que se convierte en referencia para cualquier programa que intente hacerle sombra.
▶PC ▶BIOWARE



VELOCIDAD
Grand Prix 4
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 91
La extraordinaria habilidad de Geoff Crammond consigue de nuevo sorprendernos con una mezcla imbatida de tecnología, realismo y jugabilidad.
▶PC ▶ATARI



SIMULACION
IL-2 Forgotten Battles
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 94
Esta nueva entrega de la serie «IL-2» la confirma definitivamente como la nueva referencia con la que todos los simuladores deberán compararse a partir de ahora.
▶PC ▶1C MADDOX GAMES



DEPORTIVOS
FIFA 2003
▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 91
La última entrega de la simulación futbolística por excelencia ha superado todas las expectativas con un realismo asombroso y más novedades que nunca.
▶PC ▶EA SPORTS

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Los favoritos
RANKING DE LOS LECTORES

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos los lectores.

Estrategia

«Rise of Nations» se alza hasta el primer lugar sin pedir paso, desplazando a «Warcraft III» hasta el quinto puesto.

1 Rise of Nations



39% de las votaciones
- COMENTADO EN MM102
- PUNTUACIÓN: 94
- PC
- MICROSOFT

2 Empire Earth
28% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- STAINLESS STEEL

3 Civilization III
16 de las votaciones
- COMENTADO EN MM 87
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- ATARI

4 Commandos 2: Men of Courage
10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 81
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- PYRO STUDIOS

5 Warcraft III Reino del Caos
7% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- BLIZZARD

Acción

Después de meses y meses «Medal of Honor» abandona el primer puesto del ranking por «Unreal Tournament 2003»

1 U.T. 2003



29 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 94
- PUNTUACIÓN: 94
- PC
- EPIC GAMES/ATARI.

2 Max Payne
27% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- REMEDY ENTERTAINMENT

3 Medal of Honor: Allied Assault
22 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 85
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- 2015/EA

4 Battlefield: 1942
12% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 93
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- ELECTRONIC ARTS

5 Counter-Strike
10% de las votaciones
- PC
- Versión no evaluada

Aventuras

«La fuga de Monkey Island» repite el primer puesto del ranking y entra la última parte de «Tomb Raider»

1 La Fuga de Monkey Island



41% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 70
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- LUCASARTS

2 The Longest Journey
30% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 72
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- FUNCOM

3 TR: El Ángel de la Oscuridad
26% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 102
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- CORE/EIDOS

4 Runaway
7% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 79
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- PÉNDULO STUDIOS

5 Gabriel Knight III
6% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 60
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- SIERRA

Rol

«Neverwinter Nights» se consolida en el primer lugar, y «Diablo II» cae a la quinta posición del ranking.

1 Neverwinter Nights



34 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

2 Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
27% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

3 Dungeon Siege
24 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 89
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- GAS POWERED GAMES /MICROSOFT

4 Morrowind
11% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 89
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- UBI SOFT

5 Diablo II
4 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 67
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- BLIZZARD

Velocidad

Aunque no es un título puramente de velocidad «GTA Vice City» es el que más votos acumula en los últimos meses.

1 GTA Vice City N



36% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 101
- PUNTUACIÓN: 94
- PC, PS2
- ROCKSTAR GAMES

2 MotoGP 2
32% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 102
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- CLIMAX

3 Colin McRae 3
21% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 101
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- CODEMASTERS

4 Rallisport Challenge
7% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 97
- PUNTUACIÓN: 70
- PC
- MICROSOFT

5 Grand Prix 4
4% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 91
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- ATARI

Vota por tus juegos favoritos

■ Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas!!



■ Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.

"Si «Half-Life 2» es la mitad de bueno que el primero, estoy dispuesto a cambiar mi ordenador."

Iñaki Barrionuevo, Pamplona (Navarra)

EL ESPONTÁNEO

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección y consigue una camiseta.

Simulación

Después de un período de estancamiento dos nuevas entradas renuevan el género de simulación.

1 IL-2: Forgotten Battles =



30% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM100
▶PUNTUACIÓN: 94
▶PC
▶MADDOX GAMES

2 Flight Simulator 2002 =
28% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 70
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC
▶MICROSOFT

3 Enigma Rising Tide =
20% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 104
▶PUNTUACIÓN: 82
▶PC
▶TESSERACTION GAMES

4 X-plane Flight Simulator 6 =
13% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 104
▶PUNTUACIÓN: 81
▶PC
▶LAMINAR RESEARCH

5 Freelancer N
9% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 99
▶PUNTUACIÓN: 70
▶PC
▶MICROSOFT

Deportivos

A la espera de las nuevas series de títulos deportivos como las de EA Sports la lista no sufre cambios.

1 FIFA 2003 =



41 %de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 94
▶PUNTUACIÓN: 91
▶PC
▶EA SPORTS

2 Virtua Tennis ▲
39%de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 88
▶PUNTUACIÓN: 82
▶PC, DREAMCAST
▶SEGA

3 NBA Live 2003 ▼
16% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 95
▶PUNTUACIÓN: 91
▶PC
▶EA SPORTS

4 Championship Manager 4 ▼
9% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 100
▶PUNTUACIÓN: 80
▶PC
▶SIGAMES/EIDOS

5 Tiger Woods PGA Tour 2003 =
5% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 95
▶PUNTUACIÓN: 89
▶PC
▶EA SPORTS

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1 **Starcraft** 51 % de las votaciones
▶MM 41 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶BLIZZARD
2 **Commandos** 39 % de las votaciones
▶MM 42 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶PYRO
3 **Warcraft II** 10 % de las votaciones
▶MM 37 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶BLIZZARD

ACCIÓN

1 **Half-Life** 32% de las votaciones
▶MM 61 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶VALVE STUDIOS
3 **RTC Wolfenstein** 32% de las votaciones
▶MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 97 ▶PC ▶GRAY MATTER/Id
2 **Counter-Strike** 29% de las votaciones
▶PC ▶Versión no evaluada en Micromanía

AVENTURAS



1 **Leisure Larry VII** 44% de las votaciones
▶MM 27 ▶PUNTUACIÓN: 80 ▶PC ▶SIERRA
2 **Syberia** 31% de las votaciones
▶MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 85 ▶PC ▶MICROIDS
3 **Monkey Island II** 25% de las votaciones
▶MM 42 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 85 ▶PC ▶LUCASARTS

ROL

1 **Baldur's Gate II** 46% de las votaciones
▶MM 50 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶BIOWARE
2 **Ultima VII** 38% de las votaciones
▶MM 63 (2ª Época) ▶PUNTUACIÓN: 97 ▶PC ▶ORIGIN
3 **Diablo II** 16% de las votaciones
▶MM 67 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶BLIZZARD

VELOCIDAD



1 **Colin McRae Rally 2.0** 46 % de las votaciones
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 94 ▶PC ▶CODEMASTERS
2 **Fórmula 1 Grand Prix 2** 40% de las votaciones
▶MM 20 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶MICROPROSE
3 **Need For Speed** 14% de las votaciones
▶MM 2 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

SIMULACIÓN

1 **IL-2 Sturmovik** 46% de las votaciones
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MADDOX GAMES
2 **Combat F. Simulator 2** 35% de las votaciones
▶MM 70 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MICROSOFT
3 **Silent Hunter II** 29% de las votaciones
▶MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶UBI SOFT

DEPORTIVOS



1 **NBA Live 2001** 62% de las votaciones
▶MM 75 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶EA SPORTS
2 **PC Fútbol 2001** 28% de las votaciones
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶DINAMIC
3 **FIFA 2002** 10% de las votaciones
▶MM 80 ▶PUNTUACIÓN: 71 ▶PC ▶EA SPORTS

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



Jedi Knight
Jedi Academy
Caminos de La Fuerza



Para convertirte en un buen caballero jedi, necesitas experiencia, y qué mejor entrenamiento que resolver conflictos reales. Pero cuidado, porque si abusas de la fuerza puedes llegar al lado oscuro. ¿Qué camino elegirás? En esta guía te ayudamos a comprender ambos para que puedas elegir el tuyo. Y, como suele decirse, que la fuerza te acompañe.



Este juego dispone de veinte misiones en total, de las que hemos obviado las tres primeras (más sencillas) y la 13 ("Avistamiento de la Secta: Chandrila") para poder explicar con detalle todas las restantes. Como verás, nos hemos centrado en los puntos clave, pero en los recuadros puedes encontrar tácticas y consejos de lucha bastante útiles. Buena suerte, mi muy joven padawan.



RECUPERAR ANDROIDE; TATOOINE

Busca una granja de humedad y métete en ella para recorrer las cuevas. Llegarás a una bifurcación, sigue hacia arriba y aparecerás en el poblado. Despeja el primer peñón y atraviesa el puente de roca para alcanzar el opuesto, donde hallarás una segunda cueva, que va a dar justo al deslizador de las arenas jawa. En principio no puedes subir, pero si usas la fuerza de atracción sobre el vehículo colgante este bajará a tu altura. Salta al primer piso. Trepa por las cajas y salta a la primera pasarela, desde la que puedes activar un mecanismo que moverá la vagoneta del piso inferior, revelando un ascensor para alcanzar la segunda pasarela, que a su vez te llevará a un pozo. Dicho pozo es impracticable, pero puedes pisar un poco las cenizas de la orilla para saltar a la tubería izquierda y alcanzar el otro extremo. Aquí te verás ante una trampa de fuego. Ve por el pasillo de la izquierda y salta la llamarada cuando disminuya. Luego desactiva la corriente de gas y el primer escape cesará, revelando la plataforma de un ascensor, que te conducirá a los almacenes de despiece. Allí tienes que empujar la primera vagoneta, pasar, volver a colocarla en su sitio y mover la segunda vagoneta, que revelará la unidad R5.



AYUDA DE EMERGENCIA; BAKURA

Debes desactivar todas las bombas de la central pero si sigues el orden marcado, no te perderás. Elimina a los cuatro primeros imperiales, sube por la rampa y desactiva la primera bomba. Vuelve sobre tus pasos, baja otra rampa y mata a dos guardias invisibles y otros dos imperiales en la siguiente sala de control. Para atravesar el pasillo de fuego usa la velocidad con salto. Sigue por el pasillo lleno de minas láser y alcanzarás al oficial que guarda la llave. No obstante, desactiva primero la siguiente bomba y –ahora sí– vuelve a la puerta que requería llave.

Recorre el recinto plagado de molestos imperiales, atraviesa el primer edificio esférico y encontrarás otra carga y un oficial (no olvides pasar por encima de él para recoger la llave que celosamente guarda). Busca la puerta bloqueada, usa el primer ascensor (ascendente) y prepárate para una ametralladora y varios soldados que te están esperando impacientes. Usa el segundo ascensor para bajar y desactiva la siguiente carga. La sala de tubos azules y naranjas es la contigua y contiene el último explosivo. Salva la partida y desanda el camino hacia la nave. A tu regreso te toparás con un ejército interminable de imperiales, así que si no te queda humor para combatir, usa la velocidad para esquivarles y quitarte el marrón de encima. Si tienes el cuerpo para tortas, lo pasarás bien. ▶▶

QUIZ 1:

¿Cuál es la mejor forma de eliminar grupos de enemigos?

A. Con el rifle.
B. Combinando poderes y armas.
C. Con el sable.



RESCATE DE MERCADERES; BLEENJEEL

Esta es una fase de plataformas. Siempre que toques algo sólido estarás a salvo. Lo malo es que vas a tener que hacer muchos viajes, porque sólo puedes llevar una pieza de regreso a tu nave cada vez.
Si no encuentras alguna pieza, usa el poder de "sentir" y aparecerá destacada en el horizonte. Hay ciertas zonas que parecen inalcanzables sin pisar demasiado la arena... El secreto está en saltar entre las piedras y, justo antes de caer, usar la velocidad, para así regresar enseguida a la roca.



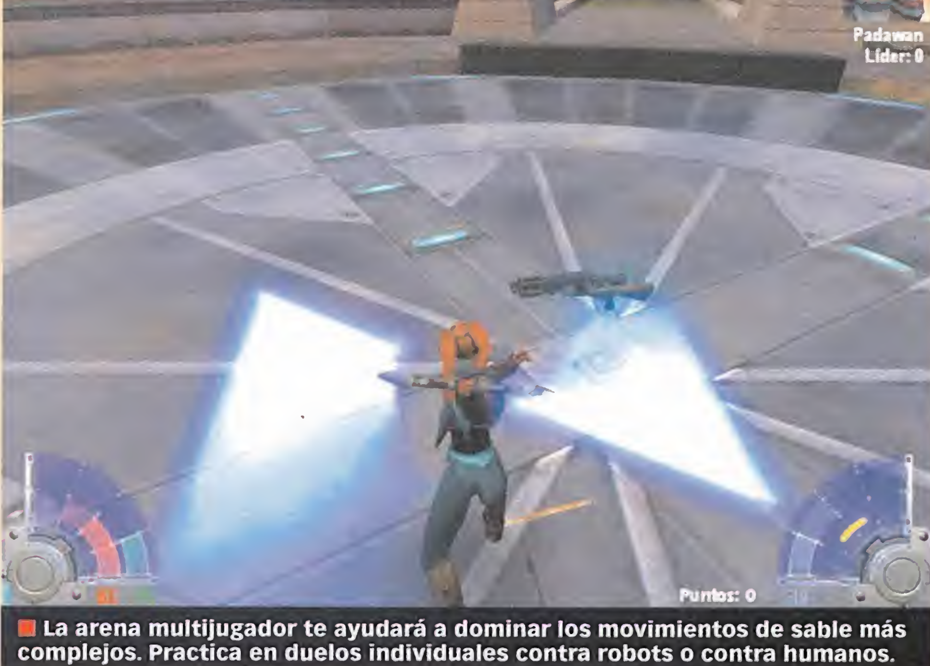
INVESTIGACIÓN DE LA SECTA; CORELLIA

Viajas de polizón en un tren estelar y para acceder al segundo vagón tienes que trepar al techo del primero, descender y entrar por la puerta de atrás, desactivando el flujo eléctrico que te permitirá pasar al siguiente vagón. Recorre el segundo módulo, salta al tercero y de ahí al cuarto, en cuyo techo acristalado hay un guerrero renacido (intenta empujarle al vacío). Si caes por los cristales sólo tienes que subirte sobre la tubería para regresar al techo. Recorre por dentro el quinto vagón, el sexto por un lateral y el séptimo por el lateral derecho, donde encontrarás una puerta. En el interior hay un montacargas que te llevará ante un almacén protegido por un escudo. Para desactivarlo dispara o rompe los generadores laterales y trepa por las cajas para pasar por unas tuberías hasta el octavo vagón (esto es más largo de lo que pensabas, ¿verdad?). Ten cuidado con el bombardeo y pasa al siguiente enganche por otra tubería, hasta una rampa ascendente y otra rampa descendente que te llevará a la carga explosiva. Desactívala cuanto antes y deshazte de los guerreros que encontrarás por allí. Luego, simplemente ve hasta el final del tren para detenerlo. Otra misión cumplida con éxito por nuestro intrépido padawan.

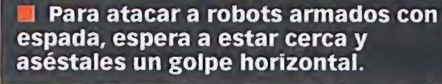
QUIZ 2:

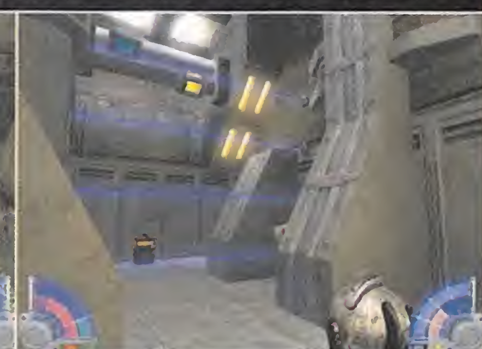
¿Cómo te deshaces del agarre del rancor?

A. Forcejeando con el sable.
B. Saltando.
C. Pulsando la tecla "usar".



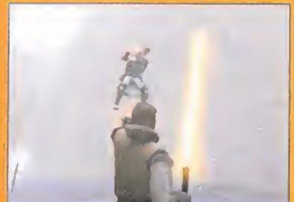
La arena multijugador te ayudará a dominar los movimientos de sable más complejos. Practica en duelos individuales contra robots o contra humanos.



Para atacar a robots armados con espada, espera a estar cerca y asséstales un golpe horizontal.


La forma más rápida de romper una trampa láser es utilizar la explosión un detonador termal.

EN PRINCIPIO NO PUEDES SUBIR AL "SANDCRAWLER" JAWA, PERO SI USAS LA FUERZA DE ATRACCIÓN SOBRE EL VEHÍCULO COLGANTE ESTE BAJARÁ A TU ALTURA Y ¡LISTO!

Usa la Fuerza, Jaden

LOS PODERES de La Fuerza no sólo sirven para hacer frente a los guerreros oscuros. En realidad, si nos hacemos una selección personalizada y útil, podremos acabar rápidamente con la mayoría de enemigos "moscón" sin sufrir tantas heridas ni eternizar las misiones, apoyando a las armas y al sable. Para ello, y suponiendo que usemos los cursores para movernos, es bueno que asignemos poderes a teclas cercanas a los dedos de la mano, como las del teclado numérico o las seis de edición de texto.

NO EXISTE una selección de poderes "perfecta", pero sí aquella que resulta más útil a los novatos o que hace disfrutar más al experto. Nuestro consejo es que aprendas a usar la curación, la succión de fuerza y el estrangulamiento prioritariamente, puesto que en el futuro te permitirán reponer energía, proyectar a los enemigos y robarles su vitalidad, respectivamente. Generalmente, el comportamiento de los poderes del lado oscuro es más agresivo.



HOTH; BASE ECHO

Toma "prestado" un tauntaun y sigue las luces. Ante el primer contacto hostil, baja del animal y "reparte". Salta las rocas y encontrarás un habitante de las nieves. Puedes huir de él o matarle. Ve recto y saldrás de nuevo a la estepa. Cuando veas la ametralladora, tómala enseguida, pues la necesitarás para combatir a un AT-ST. A continuación, salta el primer portón por un lateral y accederás a la base "tapadera". Sube en el ascensor del fondo, pulsa la palanca de la sala superior, vuelve a bajar y toma el primer ascensor para descender hasta la puerta recién desbloqueada. El camino siguiente no tiene pérdida y enseguida alcanzarás la nieve. Tan sólo busca el "lomo" de un vehículo AT-AT sepultado bajo el hielo. En su lado oculto hallarás una entrada cubierta por un escudo (rompe los pivotes). Accede por el agujero y entrarás en la base. Dentro sigue el camino lógico hasta que un pequeño montón de chatarra. Toma el pasillo izquierdo a ese montón y prosigue hasta que atravieses unos tubos de líquido azulado, encuentra un ascensor y al salir de él ve a la izquierda hasta alcanzar otro ascensor gigante, que te conducirá a la sala de control inferior. Allí lucharás con Alura.



Kyle Katarn es un acompañante muy eficiente. Si le dejas, te despejará salas enteras de enemigos, y además se curará a sí mismo al terminar.



Si hay demasiados enemigos no vas a poder rebotar todos sus láser, así que debes usar la velocidad.



Recuerda los puntos de regeneración de vida y escudo para regresar a ellos cuando los necesites.

Un poder para la ocasión

CADA HABILIDAD jedi tiene su aplicación en la batalla, y no hay poder inútil. Si estás combatiendo contra un grupo de enemigos numerosos, puede ser una gran ocurrencia electrocutarles mientras les disparas o les golpeas. Cuando avances de grado, este poder te dará un gran nivel ofensivo.

SI UNA REUNIÓN de enemigos se complica, usa la fuerza de empujar sobre el centro para derribar a varios de ellos (depende de tu nivel). De esta forma podrás rematar a los caídos en el suelo, eliminar al resto antes de que se levanten los primeros, hacer que no puedan esquivar un detonador o incluso precipitarlos al vacío.

ANTE LA ADVERSIDAD... ingenio. Imagina una sala con diez imperiales armados hasta los dientes y un guerrero oscuro. En primer lugar, ignora al enemigo más fuerte, usa la velocidad y barre los soldados más molestos (lanzacohetes, ametralladores), confunde al resto con la fuerza de engaño y finalmente encara a tu verdadero oponente sin las molestias de su incansable escolta.



MISIÓN DE RESCATE; NAR KREETA

La puerta de acceso está cerrada, pero tienes una trampilla a tu izquierda. Una vez dentro, sigue recto y lánzate abajo. Acaba con todos los enemigos para que la vía de escape quede despejada, y a continuación busca un ascensor, junto a una puerta bloqueada. El ascensor te llevará a la palanca que abre la primera celda. Lánzate a la arena atravesando los ventanales recién abiertos y busca a los prisioneros. Pronto te perseguirá un rancor, así que distráele mientras los prisioneros huyen a lugar seguro. Reúnete con ellos y te pedirán que rescates a otros tres grupos. Vuelve a hacer el camino hasta el ascensor, pero esta vez usa la llave que te ha dado uno de los rehenes para bajar al piso inferior, un bar de apuestas atestado de gentuza. Has abierto ya la celda de la flecha roja, así que te queda (por este orden) la verde, la azul y la naranja. El sistema se repite; ascensor, palanca, saltar a la arena y distraer al rancor para que escapen los prisioneros. Cada vez que vuelvas a pasar por el bar habrá nuevos enemigos. Con el cuarto grupo rescatado habrás cumplido.



ENCONTRARSE CON EL CONTACTO; ZONJU V

Sube a la moto y saca el sable una vez en marcha para partir a tus enemigos cuando se acerquen a ti. Recuerda; no bajes de la moto si no es imprescindible, y ve siempre a la máxima velocidad que te permita el terreno, pues los enemigos son infinitos y es mejor que seas rápido. Pasarás unas ruinas, un portón y un muro en el que tendrás que bajar a pie y trepar al otro lado. Tras el contacto, coge otra moto cuanto antes.
Pasarás por huesos, columnas, ruinas, un puente, más huesos, una muralla y un charco. Ve por la izquierda y pasarás otro puente, una muralla y llegarás a un templo grande, pero no te bajes todavía, ve al otro extremo, cambia de moto si lo necesitas y prosigue tu camino cruzando la densa muralla. Más huesos, tres puentes derruidos, una ruina a tu izquierda y luego sube la pendiente, detente por unos segundos y prepárate para un salto increíble. Con el botón de fuego alternativo activas el "turbo", pero hazlo sólo unos instantes antes de saltar a toda velocidad, de forma que puedas alcanzar el otro extremo sin problemas. ¡Todo un viaje!



OPERACIÓN ENCUBIERTA: KRIL'DOR

Esta misión es sencilla si sigues las instrucciones al pie de la letra. Atraviesa el hangar y toma el ascensor del fondo. Una vez arriba, toma el ascensor al tejado. Ve hacia a la antena luminosa y coloca la primera señal. Tras el bombardeo, coloca otra señal justo delante de ti. Luego no regreses por al hangar, gírate y trepa por el marco de la puerta cerrada, hasta el tejado donde debes colocar la tercera señal.
Ahora sí, desciende hasta la estructura central y busca el edificio con el generador eléctrico. Sube hasta el último piso y abre la persiana del cristal, que puedes romper para salir a la cornisa, desde la que puedes ver el generador de energía (donde colocarás otra señal). Ahora usa el ascensor exterior para descender y ve hacia el edificio que tiene una antena parabólica. Busca un ascensor que te lleve abajo del todo, y una vez en el tope inferior de la plataforma, da la vuelta para buscar el punto de la quinta señal. Solamente queda una.
Ve arriba y entra en la torre de control por su ascensor correspondiente y coloca la sexta señal. Cuando bajes, tendrás que desactivar varias cargas explosivas y regresar al hangar derruido para volver a tu nave y concluir la misión.



CAPTURAR AL DELINCUENTE; CORUSCANT

Ve por la parte trasera de tu nave y salta a la cornisa inferior izquierda. Llegarás hasta una plataforma flotante que te servirá para alcanzar el otro extremo. Sube por la izquierda y salta hasta el piso inferior. Pronto verás cuatro cajas, desde esa misma posición, salta a la plataforma con un aerodeslizador ▶▶

QUIZ 3:

¿Cuál es el planeta sobre el que cae lluvia ácida?

A. Vjun.
B. Dagobaah.
C. Hoth.



La fuerza de "sentir" es útil para descubrir resortes ocultos, pero también para conocer por adelantado la posición de nuestros enemigos.

amarillo. Busca un ascensor y alcanzarás la parte elevada de un puente bien protegido, lleno de carteles luminosos. Alcanza una plataforma inferior con dos aerodeslizadores y camina por los escudos. Verás muchas cajas, pero ve hacia la derecha y salta una columna hasta una puerta grande con dos focos. Dentro hay dos guerreros oscuros y arriba, tras derrotar a varios robots asesinos, darás con el delincuente.



INVESTIGACIÓN DE LA SECTA;

Salir de la cárcel es tan sencillo como... dar un salto. Pero tendrás que usar la velocidad y la atracción para robar las armas de los imperiales. Deshazte de la primera horda y sigue hasta el siguiente bloque. Mata al oficial de turno y con su llave abre la puerta bloqueada. Sube por la escalinata de la izquierda, pulsa la palanca y ve al ascensor. Llegarás a una sala de control grande, pulsa la palanca y vuelve abajo, en busca de la sala de práctica de tiro. Sólo tienes que desactivar el escudo deflector. Luego usa la ametralladora para impactar en la pared y abrir un boquete. Fuera te espera una buena comitiva y un AT-ST, pero si eres rápido podrás colarte en el hangar (reventando las cajas explosivas junto al ventanal). A lomos de uno de los AT-ST los enemigos estarán a tu merced. Vuelve al hangar de los AT-ST y rompe otro ventanal para acceder a los controles de la puerta superior. Pasado un recinto en anillo y el hangar de los Tie-Fighter, pronto estarás ante el retorcido Rax Joris. Para vencerle tendrás que usar las armas más potentes que tengas, a la vez que esquivas sus misiles y usas varios poderes de la fuerza. Escóndete de él para reponer energía y guarda la partida a menudo.

QUIZ 4:

¿Cuántos grupos de prisioneros tienes que rescatar de la misión de la cárcel?

A. Cinco.
B. Tres.
C. Cuatro.



No todo es sable láser. Con algunas armas de fuego puedes limpiar zonas defendidas antes de entrar en ellas.



Combina varios poderes de la fuerza para derrotar a los guerreros oscuros. Solo con espada es tedioso.



CASTILLO DE DARTH VADER; VJUN

Vjun es un planeta irrigado por una dañina lluvia ácida, así que no permanezcas a la intemperie, busca siempre lugares cubiertos. En tu camino encontrarás numerosos robots armados. Cuando entres en el palacio, el camino es lineal, y sólo tienes que alcanzar una sala con una rampa lateral que te conducirá de nuevo a los exteriores. Ve cubriéndote de la lluvia ácida con las plataformas "paraguas", hasta llegar al lago de agua ácida. Te toparás con una estructura de compuertas cerradas, pero continúa el camino por las rocas del fondo, hasta distinguir un Tie Bomber patrullando los cielos. Entra en el edificio y accede al tejado para usar el cañón láser contra los bombarderos (tienes que destruir un robot C3 para que se abra la puerta que da acceso al cañón). Hecho esto, llegarás al castillo de Bast.



CASTILLO DE BAST

La única entrada al castillo es el vertedero, pero evita que te aplaste al bajar. Recorre una de las trampillas y entrarás en una sala de control. Pulsa la palanca y continúa por la siguiente puerta en verde, donde verás a Katarn luchando. Ve con tu maestro a una de las puertas anteriores y él la abrirá, revelando una sala encharcada. Para drenar el agua, usa la fuerza de atracción sobre las bombas de succión inactivas. Trepa por la tubería eléctrica y accederás a un túnel de viento que te llevará a la parte superior. El rayo verde lo puedes superar fácilmente con la ayuda de la velocidad. Una vez dentro, trepa hacia arriba y recorrerás varias salas bien defendidas, en las que tu objetivo será llegar a la parte más alta del generador mediante los ascensores y algunos saltos. Cuando estés ante los rayos láser, tan sólo tienes que usar la fuerza para reorientarlos. Una vez en el escape de gas, salta a la gran sala de arriba, fuertemente defendida. Obviaremos comentar los combates con caballeros oscuros, puesto que son muy numerosos. Tienes que atravesar la puerta, recorrer la plataforma, usar otro ascensor, atravesar un portón enorme y finalmente un ascensor gigante que te llevará ante una caja explosiva. Si la revientas accederás a

¿Le pongo uno doble o largo?

LA RESPUESTA a esta pregunta está en las preferencias de cada jugador, así que cuando llegues al punto de decisión en el juego no debes martirizarte. Si estás cómodo con un sable láser, te recomendamos que escojas la opción de sable doble, puesto que su comportamiento te resultará más familiar. Dos sables provocan más heridas que uno solo y resultan ideales para combatir al enemigo mediante velocidad y técnica. Además, te permiten rebotar mejor los disparos, aunque sacrificarás algo de contundencia.

EL BASTÓN láser –o sable de doble filo– es muy espectacular, pero no debe llevarnos a engaño... Su uso es recomendable para provocar más daños, y hay que aprender ciertos trucos para manejarlo con soltura. Por ejemplo, si pulsamos hacia abajo y a la vez nos agachamos pulsando fuego, nuestro protagonista mantendrá un movimiento de helicóptero ideal para repeler ataques numerosos. En cualquier caso, las listas de movimientos pueden verse junto a la pantalla de objetivos (pulsa tabulador).



Los robots asesinos son implacables debido a su escudo, pero si colocas una carga remota a sus pies y la detonas desde lejos, caerán como todos.



Puedes deshacerte del abrazo "del oso" moviendo histéricamente el láser hasta que te suelte.



Ni se te ocurra usar armas de fuego contra guerreros jedi, puesto que te las rebotarán siempre.

Una técnica asfixiante





UN APRENDIZ como tú puede vérselas canutas al tener que enfrentarse a guerreros iniciados en parejas o incluso en tríos. Generalmente, estos sucios mercenarios se turnan los oficios: mientras uno ataca con el sable, otro incordia con empujones o rayos. Pues bien, lo primero que debes hacer es aprender el arte del estrangulamiento, a ser posible de nivel 3. Aprende a manejar con soltura el cuerpo de tu víctima en el aire, al tiempo que te desplazas lateralmente y lo llevas hasta donde te interesa –sin soltarlo–

UN PRECIPICIO o una altura elevada es el destino más apetecible para el cuerpo nefasto de un iniciado. El movimiento para proyectarlo, una vez le tienes sujeto, debe ser brusco y pronunciado hacia el lado del abismo, al tiempo que dejas de estrangularle. Con está técnica podrás deshacerte del sesenta por ciento de los guerreros del juego, siempre y cuando no te apetezca enfrentarte a ellos de forma caballerosa, es decir, con la espada de luz. Si tu enemigo ha caído al suelo cerca de un acantilado, también puedes ayudarle con un ligero "empujoncito" que le mande al otro mundo.

PARA DRENAR EL AGUA QUE IMPIDE QUE TREPES POR LA TUBERÍA ELÉCTRICA, USA LA FUERZA DE ATRACCIÓN SOBRE LAS BOMBAS DE SUCCIÓN INACTIVAS. FÁCIL, ¿VERDAD?

Las luchas finales







ALURA, Tavion, Ross o incluso Katarn serán algunos de tus enemigos más temibles. Algunos dominan técnicas de curación o absorción de energía, pero puedes usar el poder de "sentir" para observar su estado de salud y rematarles cuando veas que están débiles.

A TAVION puedes mantenerla a raya escondiéndote detrás de las cajas y reponiendo energía poco a poco, pero debes saber que en ningún caso podrás lanzarla por el precipicio, sino que tendrás que batirte a sable o lanzarle rayos. No todo iba a resultar tan fácil... A veces hay que pelear.

ROSS es bastante inútil en realidad, pero para eliminarle debes deshacerte de los dos guerreros gemelos que le proporcionan energía ilimitada. Usa la velocidad y los rayos con frecuencia, y concentra tus fuerzas en el primero para, a continuación, reducir al segundo convenientemente.

KATARN, si luchas contra él es un hueso duro de roer. No se dejará empujar o estrangular, así que debes intentar succionar su energía jedi para que no pueda repeler tus ataques. Esquiva sus palizas e impide en la medida de lo posible que se pare a reponer salud.

un hangar. Ve al fondo a la izquierda y trepa por las cajas de la sala de reparaciones Tie. Ojo que aquí hay enemigos peligrosos. Tras la sala de Darth Vader por fin te enfrentarás a Ross.

QUIZ 5:

¿Cuál es la mejor forma de lanzar a un iniciado por el abismo?

A. Con la fuerza de "estrangular".

B. Golpeándole cerca del bordillo.

C. Con un bazooka.



INVESTIGACIÓN DE LA SECTA: TANAAB

Las instalaciones de la secta constan de tres grandes salas y dos pasillos. Lo que debes hacer es ir al fondo de la primera sala, activar la palanca que abre la puerta y acceder a la siguiente estancia. Cuando el rancor se de cuenta de que faltas, abrirá un boquete y te seguirá. Ve hacia el pasillo del final (debajo de las cajas transportadas) y accede al tercer recinto, donde deberás buscar una palanca que mueve unos bidones. Justo al lado hay una sala de control que hará que esos bidones se muevan lo necesario para que cuando el rancor se meta en el pasillo, puedas ir corriendo a la palanca anterior y obstaculices su salida. Luego, de nuevo en la sala de control, solo tienes que pulsar la palanca y los bidones aplastarán al rancor.

▶YALARA, BYSS Y ORD MANTELL

En "Desmontar dispositivo: Yalara" debes acceder a una sala de control desde la que se desactiva un ventilador pequeño, el cuál te dará acceso (una vez parado) a un túnel de viento, que te llevará al piso superior. Simplemente accediendo al tejado de la torre y activando ▶▶

SI HAS TOMADO EL LADO OSCURO, LA ÚLTIMA MISIÓN SERÁ MÁS DIFÍCIL, PUESTO QUE TENDRÁS QUE ENFRENTARTE TANTO A JEDIS COMO A CABALLEROS OSCUROS

las cuatro cargas habrás cumplido los objetivos.

En "Investigación del robo de la fuerza: Byss" debes acceder a la sala de artillería del piso superior. Para ello tan sólo deberás encontrar las llaves de los oficiales y usar los ascensores. Una vez ante los cañones antinave tendrás que disparar a varios cazas Tie-Fighter.

En "Destrucción del arma: Ord Mantell" tienes que ignorar a Bobba Fett e ir activando todas las cargas. Para orientarte usa la fuerza de "sentir" y los explosivos quedarán marcados en azul brillante. Finalmente deshazte de Boba Fett.



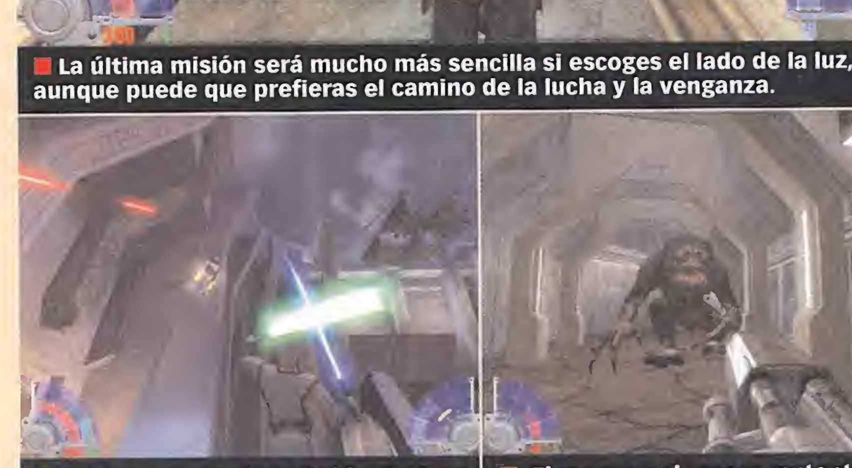
TASPIR III

Hay cinco edificios ovoides sobre lava, unidos por puentes. Algunos de esos puentes han sido retirados y otros están rotos. Busca dos interruptores que activarán los puentes retirados. Llegarás a un ascensor que no se abre. Estira de la caja que hay al lado y súbete en ella para trepar por el conducto de ventilación.

Más adelante necesitarás la llave de un oficial y luego llegarás a un puente roto que tendrás que saltar con velocidad.

El último tramo es un río de lava plagado de robots que te llevará a la fábrica imperial. Ve hasta los reactores, luego sube al ascensor y pasa unas piscinas. En la sala de máquinas sube sobre uno de los tubos y salta hasta arriba del todo. En la primera cinta transportadora de la cadena de montaje usa la velocidad, pulsa la palanca del escudo y pasa al otro lado como una exhalación. Luego tendrás que trepar sobre una plataforma móvil, y llegarás a un lugar con varios pisos de cinta y pivotes de vapor. Desciende hasta el piso más bajo y busca un ascensor en uno de los balcones. Te llevará arriba del todo. Salta a la cinta y ve al final, sube al último pivote y salta al balcón. Estarás ante una cadena de montaje, que debes atravesar aprovechando el movimiento de la maquinaria. Finalmente, te enfrentarás con Allura y tomarás tu decisión sobre el camino de la fuerza.

La última misión será mucho más sencilla si escoges el lado de la luz, aunque puede que prefieras el camino de la lucha y la venganza.



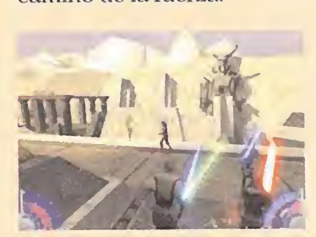
No intentes matar a Bobba Fett, no podrás derrotarle hasta que actives todas las cargas explosivas.



El rancor y el rancor mutantes son inmunes a tus armas. Huye de ellos o busca otro modo de matarlos.

Me he perdido...

EN ESTA SOLUCIÓN que os ofrecemos puedes encontrar todas las claves para no atascarte, pero si crees que has hecho lo correcto y hay una puerta que no se abre o un ascensor que no aparece, que no cunda el pánico. Vuelve tranquilamente sobre tus pasos y busca la palanca correspondiente, la llave del oficial o el hueco escondido de turno que se te haya pasado por alto. Generalmente las prisas y el fragor de los combates hacen que olvidemos pequeños detalles que a la larga provocarán situaciones extrañas y atascos aparentemente injustificados. Recuerda también salvar cada misión de forma independiente. Así podrás volver al principio en caso de atasco grave y revisar todos los pasos que has dado. En esas situaciones no olvides visitar frecuentemente la pantalla de objetivos; quizás se te ilumine la bombilla que te hacía falta.



LA TUMBA DE RAGNOS

Si has tomado el lado oscuro, esta misión será más difícil, puesto que tendrás que enfrentarte a jedis y a iniciados. En caso contrario, los alumnos de la academia te ayudarán a combatir al enemigo.

Ve hasta unas estatuas que sujetan diamantes, y empújalas para que aparezcan unas escaleras. Desciende y sube por una de las rampas que dan a una puerta bloqueada. Usa el poder de "sentir" y verás signos sobre el marco y el suelo. Lo que tienes que hacer es pulsar sobre el marco tres runas similares a las marcadas en el suelo. En el recinto circular, busca piedras ocultas en la pared que puedes convertir en escalones, y trepa hasta lo más alto. Pasa las catacumbas y llegarás a una sala con cuatro mesetas. Busca un hueco cavernoso que da a un pozo de lava, y desciende sin caer en el líquido mortal. Una vez en la sala grande, rompe los pilares del fondo (sujetan un monolito) y luego rompe las cadenas que impiden que escapes trepando. Ahora puedes salir por la puerta anteriormente bloqueada, que te llevará al desierto. Sólo tienes que caminar por la arena hacia la izquierda, saltar el primer precipicio y empujar un obelisco para que haga de puente. En el siguiente hoyo, déjate caer y descubrirás una especie de alcantarilla que te llevará al otro lado. Finalmente, tras las lanzaderas imperiales verás unas escaleras muy altas que dan en la boca de una estatua. Tu lucha definitiva comenzará. Si optaste por el lado oscuro, deberás derrotar a Kyle Katarn, pero si lo hiciste por el lado de la luz, entonces pelearás contra Tavion, y luego será poseída por Ragnos y tendrás que emplearte a fondo. Ambos caminos son difíciles. Buena suerte.

J.M.G.

Quiz 6

¿Cuál de estos parajes no visitarás?

A. Coruscant.
B. Corellia.
C. Zakura.

Soluciones Quiz

1. B. Combinando poderes y armas. 2. A. Forcejeando con el sable. 3. A. Vjun. 4. C. Cuatro. 5. A. Con la fuerza de "estrangular". 6. C. Zakura.

Gran Concurso

TRON 2.0

¡Disfrútalo dentro y fuera del sistema!





¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!









SORTEAMOS:

▶PRIMER PREMIO
10 Packs con el juego Tron 2.0 + una figura de acción de uno de sus principales personajes

▶SEGUNDO PREMIO
10 juegoS de Tron 2.0

BASES DEL CONCURSO

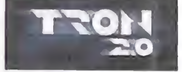
1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de octubre de 2003.

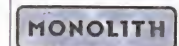
Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después dela realización del pertinente sorteo.

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5354** desde tu móvil poniendo la palabra: **TRON**









The Great Escape (2ª parte)

La escena final



Tras la asamblea secreta de expertos en fuga, reunidos en el campo de concentración Stalagluft III, la Gran Evasión está a punto de iniciarse. Pero no sólo tendrás que ayudar a escapar a 250 prisioneros. Después hay que salir de Alemania...

Tras fugarse de distintas prisiones, en las misiones anteriores, los cuatro protagonistas han sido confinados en la cárcel más segura de Alemania. Esto no va a detenerlos, pues no sólo piensan fugarse sino que, además, van a escapar con todos sus compañeros. En la siguiente guía hemos incluido los nueve niveles que faltan para completar el juego. Te esperan emociones fuertes, momentos tensos y, si eres lo suficientemente bueno, un feliz "The End"...



MISIÓN 9: RECONOCIMIENTO

Antes de preparar el plan de fuga de Stalagluft III, hay que reconocer el terreno. En primer lugar, ve al pabellón 112 y habla con Sedgewick. No olvides que en el cuaderno tienes el mapa con la localización de todo lo que buscas. Si cruzas corriendo de un pabellón a otro y cierras las puertas a tu paso, los guardias no te seguirán. Al llegar allí, se producirá un inspección así que, rápidamente, empuja las tres estanterías de la sala para tapar las herramientas.

▶CUANDO LOS NAZIS se hayan marchado, vuelve a mover la estantería más grande para coger las tenazas. Ahora debes ir a la zona oeste de la valla, marcada en el mapa. Es un punto ciego que no es barrido por los focos. Sortea a los guardias bordeando los pabellones, y corta la verja con las tenazas. A continuación, corre hacia el bosque. Los nazis te perseguirán con perros, así que escapa siguiendo la marca roja de la brújula. Evita los claros, y agáchate cuando oigas voces. Pronto llegarás a un camino hundido en una hondonada, que lleva a una caseta de guardias. Crúzalo hasta el borde izquierdo y síguelo, alejándote todo lo que puedas del camino, para llegar hasta la caseta por un lateral. Esquiva a los dos guardias y entra dentro; hallarás un par de botellas que puedes usar como distracción. A continuación, dirígete al río, esquivando el camión con soldados que patrullan la zona. Avanza rápido antes de que se dispersen y te rodeen. Cuando veas el portón de salida, tírate al río y busca la salida por la derecha. Ya sólo tienes que caminar hacia el muro y buscar la carretera hacia Sagan, al otro lado de un montón de troncos, que deberás saltar.

Quiz 1

¿Qué herramientas necesitas para cortar el alambre de las verjas?

A. Unas tenazas.
B. Un cuchillo de cocina.
C. Unas tijeras.



MISIÓN 10: LA GRAN EVASIÓN

Para escapar de Stalagluft III, los prisioneros están cavando un túnel. A medida que los materiales se gastan, hay que reponerlos, para ello, Sedgwick debe recoger una cuerda. Habla con Hendley para que te dé la llave de los recintos nazis, y escúrrete hasta el pabellón 105 para que Ashley-Pitt inicie una distracción. Sólo tienes unos minutos, así que sal del recinto y camina hacia la verja. Abre la puerta con la llave, y deslízate por la espalda del soldado de guardia. A la izquierda, junto a unas cajas, estará la cuerda. Entra en el edificio de los generadores y examínalos. También debes entrar en la estancia contigua, evitando al guardia que duerme, para recoger la llave inglesa. Con ella podrás sabotear los dos generadores y el panel de control de los recintos ya visitados. Para lograrlo tendrás que mirar por las cerraduras y esconderte junto a las puertas.

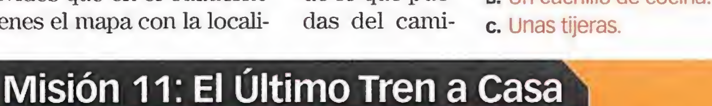
▶ESTUDIANDO LAS PATRULLAS de los vigilantes, podrás regresar a la salida y volver al pabellón de las duchas, en donde está el túnel de escape. Ya sólo tienes que montar en el carrito deslizador para llegar al final del túnel. Tendrás que hacer un "trasbordo" hasta el otro extremo, y tomar el control de Hilts. Sube por la escala hasta la salida del agujero. Cuando no haya guardias, arrástrate hacia los arbustos. Equípate con la cuerda y úsala cuando aparezca el icono en pantalla. Cuando el guardia esté cerca de las torres, y de espaldas, haz una señal con la cuerda para avisar a los compañeros. Tendrás que repetir el proceso hasta completar la fuga.



MISIÓN 12: DETRÁS DE LAS LÍNEAS ENEMIGAS

MacDonald ha llegado hasta la estación de Bautzen. Tiene que superar la zona militar para escapar. Comienza escurriéndote por los tablones de madera hasta el puesto de guardia. El vigilante duerme, así que coge la llave de la mesa y cruza las vías hasta el otro lado. Aprovecha los trenes que pasan para cruzar y entrar en el edificio. Baja las escaleras y toma la primera puerta a la derecha.

▶SUBE POR LAS CAJAS hasta el conducto de ventilación. ▶▶



Misión 11: El Último Tren a Casa

HENDLEY Y BLYTHE deben escapar de Alemania montados en el tren de Sagan, lo que les permitirá vivir momentos inolvidables y enfrentarse a situaciones de máxima tensión. Cuando el revisor te pida los billetes, enséñaselos. Dile a Blythe que te siga, y recorre el tren hasta el vagón trasero. Allí verás una puerta cerrada. A su lado, abre la puerta del retrete y ordena a Blythe que se esconda rápidamente dentro. Cierra la puerta y vuelve a la parte delantera del tren, para buscar la llave. La Gestapo os está buscando, así que esquiva a los nazis que encuentres, escondiéndote cuando sea posible en los servicios, o en los laterales exteriores del vagón.



PARA SUBIR AL TECHO del tren, busca la escalera. Así podrás avanzar un par de vagones. Cuando veas un vagón más elevado, toma la escalera de la derecha hacia la plataforma. Esquiva a los guardias y róbale el billete de primera clase al pasajero. Ahora podrás pasar al siguiente compartimento, y coger la llave de la mesa. Regresa por donde has venido, pero en el vagón de la escalera no olvides registrar un pequeño armario, y recoger las armas. Vuelve al techo del vagón, y dispara a los guardias... ¡Ten cuidado con los puentes! Retorna al lugar donde está Blythe, haz que te siga, y juntos cruzad la puerta del vagón trasero, que se abre con la llave recién adquirida.

Debes bajar al suelo y tomar otro conducto, hasta llegar a una puerta por la que colarte. Allí hay un cuchillo de sierra. En la estancia contigua, hallarás una botella. Sal de allí y sigue el camino, girando a la izquierda dos veces, hasta llegar a la alarma. Púlsala para dejar desierta la estancia a donde debes dirigirte. Sigue por la derecha y cruza una puerta junto a un póster propagandístico. Usa el cuchillo para romper los barrotes de los conductos de ventilación que te encuentres, y sigue el conducto hasta una válvula, que deberás girar para llegar a los lavabos. Compra un billete en la taquilla, y dirígete a la plataforma de salida. Enseña los papeles al guardia que te los pida; cuando descubra tu identidad, corre por el túnel hasta el otro lado. A la izquierda, está la salida de la estación.



MISIÓN 13: LA FUGA DEL AEROPUERTO

Tras dejar el tren, Hendley y Blythe deben robar un avión para volar a Suiza. Haz que Blythe te siga hasta la verja, y córtala con las tenazas. Lleva a tu amigo a la cabaña de la derecha, y dile que se agache y espere. Ve al hangar central, el que tiene el jeep, y entra por la puerta trasera derecha. Cuando el técnico no mire, roba el traje de mecánico y póntelo. Ahora coge el jeep y conduce hasta el hangar izquierdo, para estudiar los mapas del avión. En el hangar derecho verás la palanca para ponerlo en marcha. Conduce hasta la torre de control, y entra por la puerta frontal izquierda. Toma el pasillo de la derecha y sube las escaleras. A la derecha coge una tarjeta identificativa. Ahora vuelve a la planta baja y enséñasela al vigilante, para que puedas llevarte la llave del fuel. Sal de la torre y entra por la otra puerta.

EN EL PISO SUPERIOR verás dos guardias: roba las llaves del camión al que tiene el traje azul claro y roba dicho vehículo en el parking. Conduce hasta el avión situado en el Hangar derecho, Hendley dirá que es el adecuado, y aparca junto a él, en el dibujo con la lata de combustible. Usa la llave en el avión para llenar los depósitos. Ya sólo tienes que ir a buscar a Blythe y usar la palanca de arranque en la hélice, para escapar a Suiza.

Quiz 2

¿Cuál de estas órdenes no puedes dar a tus compañeros?

A. Seguirte.
B. Disparar.
C. Agacharse.



En algunos niveles, hay que dar órdenes básicas a los compañeros: Seguir, Esperar o Esconderse. Al pulsar la tecla "C", aparecen los iconos correspondientes.



En los campos de prisioneros, tendrás que buscar a tus cómplices y seguir sus instrucciones.



Los soldados alemanes se duermen fácilmente. Aprovecha para robarles delante de sus narices.

Misión 15: Con la resistencia





SEDGWICK DEBE CONTACTAR con la resistencia francesa. Deberás arrastrarte por las hondonadas del terreno, escondiéndote entre las rocas y los arbustos, hasta llegar a unos maderos. Delante, está el puente en construcción. Baja hasta el arco de la izquierda, y habla con el contacto, Anton. Entra en la cabaña cercana, para coger el disfraz, y vuelve a hablar con Antón; te pedirá que cojas el rollo de alambre del camión. Para llegar hasta el alambre sin llamar la atención, busca una caja de herramientas junto a un trabajador, coge la llave inglesa, y manipula la maquinaria contigua.

PARA COMPLETAR LA MISIÓN, debes subir al puente. Busca a los dos operarios que trabajan junto a un hombre vestido de negro. Habla con él, para que inicie una distracción. Aprovecha la ocasión para subir por la escalera que lleva al puente. Recórrelo hacia la izquierda, rodeando el tren, y coge los explosivos junto al guardia que está dormido. Ya sólo tienes que correr hacia el final opuesto del puente, sortear la grúa y los guardias que vigilan, y hablar con el hombre de negro para subir al tren y completar el nivel.

PARA FUGARSE DE STALAGLUFT III, LOS PRISIONEROS ESTÁN CAVANDO UN TÚNEL QUE CRUZA EL CAMPO. PERO, A MEDIDA QUE LOS MATERIALES SE GASTAN, HAY QUE REPONERLOS.



MISIÓN 14: ¡A LA CARRERA!

MacDonald y Big X intentan escapar de la Gestapo cruzando la ciudad de Ebersbach. Por desgracia, son descubiertos, y no les queda más remedio que escapar a la carrera. Sigue a Big X y, cuando escale la tapia, tuerce a la derecha por el callejón, abre la puerta, y escala las cajas del fondo para saltar la tapia. Sigue la carretera, de frente, y gira a la izquierda hasta que veas el camión. Vuelve a girar a la izquierda y sube las escaleras de la derecha, hasta el balcón que pasa por encima del camión, y lleva a las alcantarillas. Toma las bifurcaciones hacia la izquierda, y sube por la escala, hacia el exterior. En las cajas, hallarás un medikit. Frente a ellas, esquivando al soldado nazi, hay una escalera que sube hasta una puerta elevada. Nada más cruzarla, empuja la caja para trabar la puerta, recoge la llave de la mesilla, y sal por el otro lado.

SAL AL BALCÓN y salta desde los maceteros hacia los tejados. Sigue por ellos hacia el ático plagado de maceteros. Si al saltar entre los tejados, caes abajo, puedes volver a



Para entrar en zonas restringidas, hay que enseñar una acreditación. En ocasiones, te la entregará algún compañero; en otras, tendrás que robarla...



Los perros son rápidos, pero podrás evitarlos si subes unas escaleras, o escalas un muro.



El "jeep" es difícil de conducir: frena muy despacio, así que cuidado con chocarte contra los edificios.

Misión 17: A toda pastilla

HILTS INTENTA ESCAPAR cruzando la frontera austriaco-suiza. Entra en la cabaña y coge el rollo de alambre. Colócalo entre los dos postes de la calzada para tender una trampa a un motorista alemán. Coge su moto y conduce hasta el puesto de control. Apárcala fuera de la vista del soldado, y ponte el uniforme nazi en la garita. Vuelve a por la moto, y entra en el pueblo. Crúzalo a la carrera, y sigue la carretera hasta la frontera. Pronto encontrarás un puente cortado, así que baja a la orilla del río por el lado izquierdo, y cruza el caudal hacia el otro lado.

SIGUE EL CAMINO esquivando a los tanques, que no dudarán en disparar. Encontrarás un par de pasos cortados en la carretera, pero podrás superarlos saltando por las rampas del lado derecho. No dejes que los motoristas nazis se acerquen, ya que te golpearán y te tirarán de la moto. Tú puedes hacer lo mismo lanzando algunas patadas y puñetazos con los botones del ratón. Tras un par de kilómetros, llegarás a la frontera.

subir por las escaleras de la calle. Entra en la casa de los maceteros, baja las escaleras, gira a la izquierda y sal a la carretera. Síguela hacia la derecha. Toma dos trozos de carne del puesto, equípate con uno y sigue el camino hacia la izquierda, hasta que encuentres a los dos guardias. Rápidamente, desvíate por el callejón de la derecha, y escala las cajas. Así llegarás a la cocina, y podrás hablar con el cocinero. Detrás del mostrador encontrarás un abrigo y el sombrero. Cámbiate, sal al restaurante, y habla con el guardia alemán para poder escapar.



MISIÓN 16: ¡EMBOSCADA!

Recuperados los explosivos, hay que entregárselos a la resistencia francesa en Cévennes. Por desgracia, los dos contactos han sido capturados por los alemanes. Corre hacia la granja, esquivando el guardia que rodea el edificio, y sube por la escalera del pajar. Sin hacer ruido, coge la pistola del cajón, y dispara por la espalda al soldado, para liberar a los prisioneros.

ESPERA ALLÍ al resto de nazis y elimínalos según entran. La munición es limitada, así que dispara a la cabeza. Ahora sigue a la chica hasta el caballo muerto. Allí te dirá que robes el detonador. Sigue el camino y dispara a los cuatro soldados del puesto de control. Coge el detonador y la metralleta de la caseta, y vuelve a hablar con la chica. ¡Tendrás que limpiar el pueblo de nazis para poder colocar la bomba! Avanza con sigilo, apuntando en las esquinas y disparando en primera persona a los nazis que salen a tu encuentro. Nada más entrar en la villa, a la izquierda verás un almacén con munición. Arrástrate por las barricadas y arma jaleo, ya que interesa que los soldados salgan de las casas, para que puedas abatirlos a cielo abierto. Cruza un par de calles hasta hallar un puente. Coloca los explosivos. Entra en el edificio de la izquierda, sobre el puente, y sube a la planta superior para plantar el detonador en el suelo. Al paso del convoy actívalo, para disfrutar del espectáculo...

A CONTINUACIÓN SAL del edificio, y arrástrate hacia la izquierda, en dirección norte, usando el cráter de la bomba como parapeto. Sube al granero para acabar con los soldados que intenten emboscarte. Sigue la carretera hacia los establos, en donde verás una útil Panzerfaust. Úsala para disparar al soldado del tanque, carretera abajo. Ahora regresa sobre tus pasos y entra en la primera casa que había, nada más salir del establo. Recoge la munición y escapa por la puerta trasera, hacia el jardín. Desde allí podrás acceder al piso superior de la siguiente vivienda. Coge los documentos alemanes, y sigue el camino marcado por la brújula, disparando a los puestos de vigilancia con tu armamento pesado, hasta llegar a la salida.

Quiz 3

¿Qué le robas al oficial en el aeropuerto?

A. Una navaja multiusos.
B. Las llaves del camión.
C. La foto de su novia.



MISIÓN 18: SALTO HACIA LA VICTORIA

La libertad está muy cerca, pero antes Hilts deberá superar las trampas fronterizas. Sortea la primera barrera y, cuando llegues a la segunda, tuerce a la derecha para entrar en el bosque.

USA UNOS TRONCOS para saltar por encima de dos soldados, pasa por debajo de un árbol caído y sigue la carretera hasta la granja. Cruza los sembrados, sal por el muro roto de la izquierda, y conduce hasta el granero. Cuando llegues hasta él, gira a la izquierda, hasta el campo de minas. Sortéalas conduciendo despacio. El camino está cortado por un camión pero, al intentar abatirte, un avión nazi lo hará explotar, liberando el paso. Sortea el tanque subiendo por la ladera empinada de la derecha y cruza rápido el puente, segundos después de ser destruido. Una muralla de espinos corta la carretera, así que gira a la izquierda y cruza la pradera, hasta que llegues a las barreras de espino de la frontera. Simplemente, busca dos rampas naturales (el suelo es de color negro) y salta a toda velocidad para dejar atrás las barricadas. ¡Victoria! La escena final mostrará como todos los protagonistas, desde los distintos lugares de la frontera, consiguen escapar, sanos y salvos del yugo nazi. A eso se le llama un final feliz...

J.A.P.

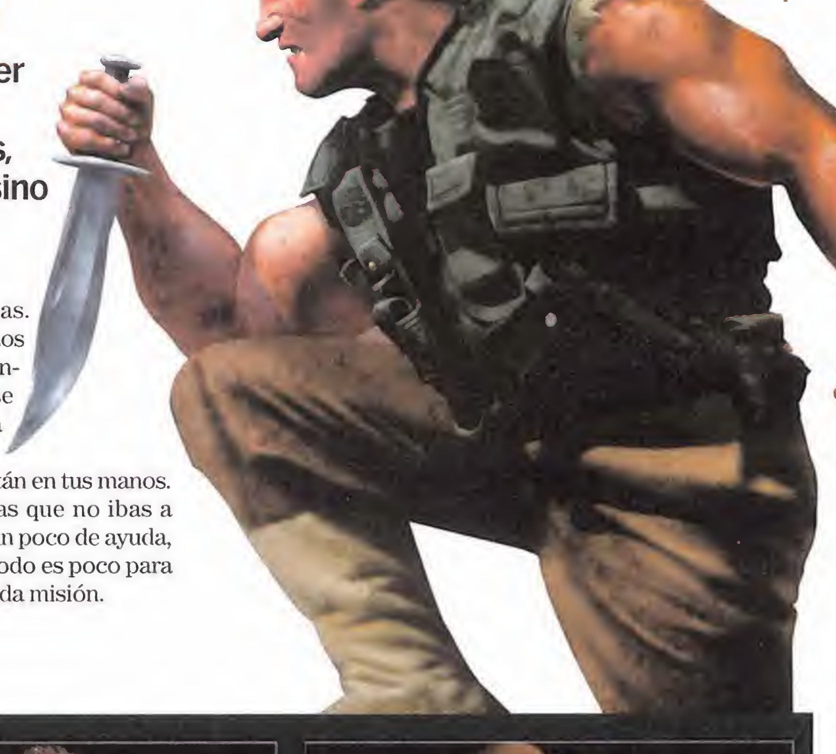
Soluciones Quiz

1.A. Unas tenazas 2.B. Disparar 3.B. Las llaves del camión

Commandos 3
Destination Berlin

CONOCE A TUS SOLDADOS

Aprender a manejar a nuestros soldados y conocer bien sus habilidades y defectos es fundamental, pero requiere mucha práctica. Aquí te mostramos, no sólo una detallada ficha técnica de cada uno, sino también una guía útil para las primeras fases.



Para esta ocasión el ejército aliado ha vuelto a reunir al grupo de comandos para realizar acciones de infiltración en terreno enemigo y guerra de guerrillas. Como siempre, de su éxito depende inclinar la balanza de la guerra de uno u otro lado. Esta vez, dada la importancia y peligrosidad de la misión, el número de especialistas que componen el grupo es de tan sólo seis hombres, lo mejor de lo mejor de los ejércitos aliados. No existen incorporaciones nuevas en el comando, y no había tiempo para darle el entrenamiento adecuado a los reclutas. Sólo de estos seis depende cómo se escriba la historia.
Y ahora están en tus manos. Si pensabas que no ibas a necesitar un poco de ayuda, olvídalo. Todo es poco para cumplir cada misión.

Los personajes







JACK "CARNICERO" O'HARA, EL BOINA VERDE

Es el jefe indiscutible del equipo. Capaz de realizar cualquier tipo de acción en el campo de batalla: desde luchas cuerpo a cuerpo, hasta operaciones de infiltración en el más absoluto silencio. Su gran fortaleza física hacen de él un hombre capaz de resistir los más duros golpes, incluso de aguantar más de un disparo.
Su arma preferida es el cuchillo, con el que elimina a cualquier oponente de forma silenciosa, aunque también posee gran destreza con cualquier arma de fuego, incluidas las ametralladoras pesadas.

RENÉ DUCHAMP, El ESPÍA

El hombre camaleónico por excelencia, su habilidad para el disfraz le hace pasar desapercibido a los ojos de cualquiera. Puede hacerse pasar tanto por soldado raso como por oficial de alto rango. Además, su capacidad de hablar a la perfección, al menos cinco idiomas diferentes, incluido el alemán, le permite dar órdenes (disfrazado de oficial), a los demás soldados nazis que encuentre a su paso. Por desgracia, los oficiales nazis son demasiado listos para ser engañados. Al ser un hombre poco corpulento, el combate físico no es su fuerte, así que evita el enfrento con Rene.

SIR FRANCIS T. WOOLRIDGE "DUQUE", El FRANCOTIRADOR

El hombre fantasma, capaz de eliminar desde cientos de metros a un enemigo sin ser detectado. Posee una puntería sobrenatural con su arma preferida, el rifle de francotirador. Realizando trabajos de apoyo para sus compañeros como despejar de enemigos una zona desde muy lejos, o cubriéndoles las espaldas mientras huyen, apostado en una ventana, es el mejor y más letal de todos.
También posee grandes dotes en el manejo de las demás armas. Se defenderá muy bien con el rifle convencional.

Los personajes







■ THOMAS HANCOOK "BOMBERO", ARTIFICIERO

Experto en todo tipo de explosivos y bombas incendiarias, equipado con un explosivo de gran calibre, es capaz de volar por los aires desde un carro blindado hasta un edificio por grande que sea.

■ PAUL TOLEDO "LUPIN", LADRON

Rápido, silencioso y un virtuoso con las manos, capaz de robarle la cartera a cualquiera o abrir una cerradura con sus ganzúas. Puede escalar todo tipo de paredes y luego desplegar la escalera de mano para que puedan subir sus compañeros sin problemas.

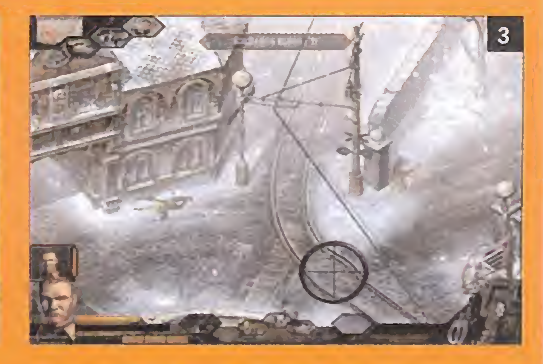
■ JAMES BLACKWOOD "ALETAS", BUZO

Entre sus pertenencias se puede encontrar una lancha hinchable, un equipo de buceo, y un cuchillo. Es un comando extremadamente especializado, pero capaz de usar sin problemas todo tipo de arma de fuego.

Stalingrado: Elimina al francotirador







En esta primera misión usamos exclusivamente al francotirador. El objetivo es eliminarle antes de que acabe con nuestro grupo de diecisiete soldados de la resistencia rusa. El francotirador esta protegido por una escuadra de nazis, dos de ellos apostados en ametralladoras fijas, pero no son el objetivo principal, aunque ayudará el eliminarlos.

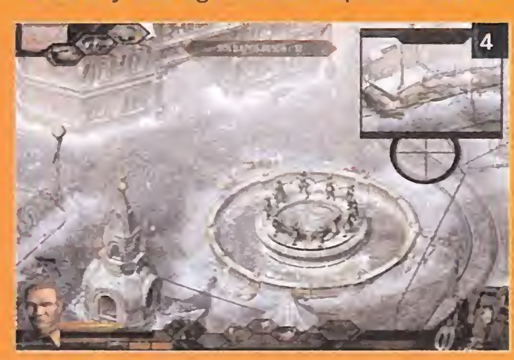
■ **1** Lo primero que tenemos que saber es que el francotirador seguirá una pauta de movimiento con respecto a donde nos movamos nosotros, por lo cual, es necesario ampliar el mapa lo máximo posible.

■ **2** Con nuestro único comando disponible, seguiremos muro abajo hasta que este acabe al lado de una caseta de vigilancia, veremos como el francotirador enemigo también se mueve alejándose de nosotros. Desde aqui, eliminamos al soldado de la fuente, al del edificio de enfrente y al apostado en una ametralladora pesada, con cuidado de no asomarnos demasiado al borde del muro.

■ **3** Cuando veamos que nuestro enemigo principal se entretiene matando a los aliados rusos, corremos hacia el otro lado de la apertura del muro y eliminamos a los otros soldados alemanes que estaban con el "franco".

■ **4** De nuevo, esperamos a que el francotirador apunte a otro aliado, y cuando lo haga, corremos a la parte baja de la fuente central y nos agachamos rápidamente. Él aprovechará para alejarse de nosotros al lado opuesto de la fuente.

■ **5** Desde aqui, eliminamos al último alemán con ametralladora pesada y a los que podamos abatir, esperando a que de nuevo nuestro archienemigo apunte a otro aliado, momento que aprovecharemos para eliminarlo por fin de un certero disparo. Y con esto daremos cumplida cuenta de la misión.





Europa Central: Infíltrate en la estación



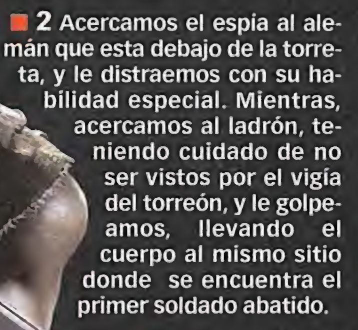




Después de invadir casi toda Europa, la intención del Hitler es saquear las ciudades y trasladar el botín a Berlín, por medio de un tren blindado. Nuestra misión es impedir por todos los medios que el tren cruce la frontera alemana y pueda así, por la venta de las obras de arte, seguir subvencionando la guerra.
Contaremos con la ayuda de dos expertos del equipo en infiltración: el espía y el ladrón. La misión, colarse en la estación de trenes sin hacer saltar las alarmas. Aquí aprenderemos a seguir el camino más corto hacia el éxito por medio de la ocultación y el sigilo. Dos artes que nuestros dos protagonistas dominan a la perfección.

■ **1** Seleccionamos al ladrón y golpeamos al soldado más próximo a nosotros con cuidado de no ser vistos por sus compañeros. Tras atarlo, lo llevamos al espía para que pueda recoger sus ropas y disfrazarse de nazi. De esta forma pasaremos desapercibidos entre los demás soldados alemanes que patrullan la zona. Al menos de momento...

■ **2** Acercamos el espía al alemán que esta debajo de la torreta, y le distraemos con su habilidad especial. Mientras, acercamos al ladrón, teniendo cuidado de no ser vistos por el vigía del torreón, y le golpeamos, llevando el cuerpo al mismo sitio donde se encuentra el primer soldado abatido.



■ **3** Subimos a la torre con el espía, y usando nuestro disfraz para que no sospeche de nosotros, le suministramos al vigía dos dosis de la jeringuilla que lleva consigo el espía, para luego atarlo. Situamos al ladrón por debajo de la torre para que no le vean.

■ **4** Mientras esperamos a que vuelva el camión, podemos utilizar la misma táctica de despistar y golpear, con el soldado que está situado un poco más abajo del camino. Una vez hecho esto, volvemos a la puerta de la tienda con el espía y escondemos al ladrón debajo de la torre de vigilancia. Ahora toca esperar un poco. Cuando regrese el camión y el vigilante revise los papeles y se ponga a hablar con el conductor, aprovecharemos para subir a bordo y llegar a los muelles de carga y descarga de la estación de tren. Lugar donde se podremos llevar a cabo el objetivo final de nuestra misión.

■ **5** Ahora esperaremos el mejor momento para salir: justo cuando terminen de descargar el camión. Saldremos llevando al personaje del ladrón y nos dirigiremos hacia la estación. Una vez dentro, nos estarán esperando cuatro soldados para golpearnos, pero no hay problema, son fáciles de eliminar, aunque en esta misión no contemos con nuestro "tanque": el boina verde.
Después, y comprobando la pauta de movimiento del oficial, salimos con el espía, siguiendo los pasos del ladrón. Es muy importante no hacer saltar la alarma porque si no acudirán todo el Tercer Reich y fracasaremos en la misión.

■ **6** Una vez juntos el espía y el ladrón, cruzamos por la puerta de la izquierda, al otro lado de la estación, y buscamos en el otro extremo de la sala una trampilla para escondernos allí hasta que llegue el esperado tren con las obras de arte. Y con esto habremos cumplido nuestra misión.







Normandía: Destruye los suministros nazis


1


2


3


4

En esta ocasión, la acción se desarrolla justo antes de que dé comienzo la operación "Overlord", por ello, es de vital importancia que nuestra misión sea un éxito. Contaremos únicamente con la ayuda del artificiero y del ladrón, y nuestro objetivo será debilitar lo máximo posible los suministros de refuerzo nazis localizados en la zona. El día señalado como día "D" para el desembarco de más de 150.000 hombres en las playas de Omaha y Utah se aproxima, y con él, el ansiado principio del fin de la guerra.
Básicamente son tres los objetivos a cumplir: destruir los carros de combate y blindados enemigos, volar por los aires los suministros de munición y hacer explotar los depósitos de combustible. Lo mejor es seguir este orden de prioridades por que, al cabo de poco más de 5 minutos, empezaran a movilizarse las tropas alemanas.

1 Seleccionamos al ladrón y, combinando la carne de su mochila con los somníferos, la arrojamos en medio del camino para eliminar al perro que acompaña a la patrulla de vigilancia. Después situaremos a nuestros hombres en la parte baja de la pantalla, espera un poco, y cuando vuelva el guarda situado a nuestra derecha, con el ladrón utilizamos el paquete de tabaco y lo lanzamos al camino para que se dirija a cogerlo. Le golpeamos y escondemos su cuerpo en el barracón en obras situado a nuestra izquierda.

2 Avanzamos con el comando hacia el oficial situado en las escaleras, le derribamos y volvemos a esconder el cuerpo en el mismo sitio de antes. Ahora ya podemos entrar en el recinto con el artificiero, y eliminar a otros dos soldados con las bombas de gas.

3 Al fondo de la sala hay una puerta que da al almacén de munición, entraremos cuerpo a tierra y recogeremos de las tres cajas de enfrente nuestra al menos cuatro bombas de detonación a distancia. No podremos llevarlo todo junto, así que dejamos algo de equipo en las cajas, o bien se lo entregamos al ladrón. Salimos por donde entramos y, calculando los movimientos de la patrulla, corremos hacia el barracón en obras.

4 Una vez aquí, y cuando veamos el camino despejado, situaremos a lo largo del mismo las cuatro bombas bien separadas unas de otras, fijándonos bien en el orden de colocación. Volvemos al barracón y esperamos, tumbados y preparados con el bazooka la llegada de los carros de combate. Tendremos que eliminar seis vehículos, así que mucho cuidado con malgastar munición, ya que los tanques precisan de, al menos, tres disparos de bazooka.

5 Cuando hallamos acabado con esto, tendremos tiempo suficiente para realizar el resto de objetivos. El siguiente es el más fácil de los tres, basta con entrar dentro del recinto de municiones, recoger al menos dos bombas y hacer volar todo por los aires. No te preocupes por si hay soldados dentro, habrán salido todos con el revuelo anterior, pero si queda alguno, sólo serán mecánicos, fáciles de eliminar. Si vemos que estamos apurados de tiempo y empiezan a salir las tropas, podemos recurrir a colocar la moto en medio del camino e impedir el paso. Esto lo haremos después de situar las bombas en la carretera.

6 Ya sólo nos queda destruir los depósitos de combustible. Para ello nos moveremos por delante de los barracones, asegurándonos primero que no queda nadie dentro, esconderemos al ladrón dentro de uno de ellos y con el artificiero mataremos al oficial situado detrás de unas cajas, a mitad de camino de la carretera. Rápidamente, después de disparar al oficial, nos echaremos cuerpo a tierra lo más rápido posible para impedir ser vistos por los demás. Seleccionamos las granadas en el inventario y a medida que se acerquen a investigar, iremos lanzándolas.

7 Si hemos tenido suerte, habremos acabado con muchos enemigos y podremos acercarnos con mayor facilidad a los tanques de combustible. Seguimos camino arriba, arrastrándonos, hasta llegar a la entrada donde estaban aparcados los carros blindados, eliminamos primero al soldado más próximo de un golpe certero a la cabeza, y después al resto.

8 Una vez hecho esto, con el ladrón utilizaremos el socorrido truco del paquete de tabaco para eliminar, uno a uno, a los dos soldados que vigilan el paso de la carretera. Por fin, elegimos al artificiero y arrastrándonos por detrás de los pocos que quedan colocamos la bomba y nos largamos a toda mecha.


5


6


7


8

Chrome

DURO COMO EL METAL

Ganarse la vida en la galaxia no es fácil si tu trabajo consiste en cazar recompensas. Con la ayuda de esta lupa no se te escapará ni el más temible criminal interplanetario.



Chrome» es un juego que combina espacios abiertos y cerrados, en los que la acción varía sustancialmente entre uno y otro. En los espacios abiertos, tus peores enemigos serán los francotiradores y los vehículos armados, pero quitando a estos, si eres cauto y sigiloso podrás acercarte a los soldados sin ser detectado y acabar con ellos sin mayores problemas. Para ello, aprovecha los elementos del terreno que te ocultan, usa armas silenciosas y revienta los barriles explosivos para acabar con varios guardias de un plumazo. En los interiores, tan sólo debes seguir una norma: nunca entres en una sala a lo loco. Casi siempre hay dos o más mercenarios apuntando a la puerta, listos para acribillarte en cuanto te vean aparecer. Cuando entres en una habitación, nada más asomar la cabeza, apártate y otea la zona en busca de objetos que puedan servir de escudo. Para casos más concretos aquí tienes otros consejos que seguramente te resultarán muy útiles...

Enfrentamientos





PARA COMBATIR a grupos de enemigos numerosos (tres o más) no conviene que te acerques demasiado. Intenta usar un arma con zoom o disparos precisos a la cabeza de los más cercanos, y luego despacha a los restantes. Si te quedas en medio de fuego cruzado apenas durarás unos segundos. Para reponer tu salud, busca un lugar apartado y tranquilo, o bien cúbrete tras algún objeto, puesto que los botiquines no son acumulables y su efecto se anula al recibir nuevos impactos. Las granadas son ideales para barrer a varios enemigos de una vez, sobre todo en habitaciones pequeñas sin posibilidad de escape.

EL FRANCOTIRADOR es más duro de roer, puesto que mientras buscas su posición puede dejarte muy tocado. Casi siempre dispara desde una torre o un lugar elevado, así que en caso de que no tengas rifle, ve saltando de piedra en piedra o busca el amparo de árboles y paredes hasta llegar a su posición para luego fulminarle. Todos los enemigos en un radio de cincuenta metros aparecen en el radar de movimiento, por lo que si lo revisas con asiduidad es prácticamente imposible que te sorprendan. Eso sí, ten en cuenta que también identifica enemigos que se encuentren agazapados en pisos superiores e inferiores, así que no te asustes si el radar da señal y no ves a nadie.

Enemigos de acero





NO TODOS los enemigos son tan sencillos de derribar como los soldados rasos. A veces nos toparemos con cuadrillas escoltadas por vehículos como "buggies" o aerodeslizadores. En este caso, podemos disparar al piloto y dejarlo libre para nuestro uso. Eso sí, hay que tener cuidado de no disparar mucho a la carrocería del aparato en cuestión, pues si lo dañamos gravemente puede que nos resulte de escasa utilidad en adelante. También encontraremos transportes aéreos, útiles para acceder a zonas inaccesibles de otra forma o para evitarnos una buena caminata, expuestos a los peligros de una emboscada.

LOS ROBOTS bípedos no son más que un armazón controlado por un piloto, pero no debemos hacerles frente si no contamos con el arma adecuada. El uso de balas estándar es totalmente inútil contra estos engendros, y la mejor táctica suele consistir en evitar el encontronazo o huir de ellos, cubriéndonos de sus balas tras cajas o paredes. No obstante, hay momentos en los que contaremos con ametralladoras fijas de gran calibre con las que SÍ podremos derribar todo tipo de aparatos blindados, por muy grandes y protegidos que estén, aunque por norma general primero tendremos que deshacernos del artillero que controla el arma, antes de poder utilizarla nosotros.

Armas e inventario





CADA SITUACIÓN tiene su arma indicada. Para espacios abiertos, el rifle de precisión es una de las armas más preciadas, por lo que siempre que mates a un francotirador, sube a su torreta para robarle el arma. Gracias a su preciso zoom, con ella podrás barrer hordas enteras de enemigos desde distancias exageradas. Eso sí, aprovecha bien la munición disparando a la cabeza, porque no es fácil encontrarla. En lugares cerrados, la escopeta recortada es ideal para sorprender por la espalda, pero cuando tengas que lidiar con varios enemigos a la vez, usa granadas o la ametralladora.

EL INVENTARIO está formado por cuadrículas de diferentes tamaños. No hay una configuración "universal", pero lo lógico es que lleves al menos tres botiquines, una pistola (el cuchillo es realmente inútil), dos granadas, prismáticos y las armas principales (suelen caber dos). Registra los cadáveres de los soldados enemigos, de forma que siempre lleves una caja de munición extra. Puedes deshacerte de la munición cuando cambies su arma correspondiente para hacer sitio. Recuerda también que los objetos no desaparecen del suelo como ocurre en otros juegos, por lo que puedes tirar un rifle y volver a recogerlo más tarde si es que te resulta útil para continuar.

Encontrando el camino





PERDERSE en las primeras misiones no es habitual, pero conforme avanzamos, los mapas se hacen más complejos y aumentan los objetivos, con lo que es fácil desorientarse. La técnica para mantener el rumbo consiste en revisar constantemente la brújula. En ella disponemos de marcadores que señalizan los objetivos primarios y secundarios. Una vez identificadas sus posiciones, usando el mapa a pantalla completa, veremos el listado de objetivos resumidos, y podremos saber las prioridades para evitar llegar a un punto clave sin el objeto necesario (y evitar tener que desandar el camino).

LOS TERMINALES informáticos desbloquean accesos generalmente prohibidos. Cuando encuentres una puerta cerrada con llave roja, un ascensor que no funciona o un recinto bloqueado, sin duda habrá que buscar el terminal correspondiente que lo controla. Para "hackear" dichos terminales hay que resolver puzzles de dificultad ascendente, en los que hay que emparejar símbolos como en el juego de memoria. Primero parejas, luego tercetos y así sucesivamente, con limitación de jugadas. No pasa nada si te equivocas, puesto que puedes repetirlos cuantas veces sea necesario, así que prueba sin miedo hasta encontrar la solución.

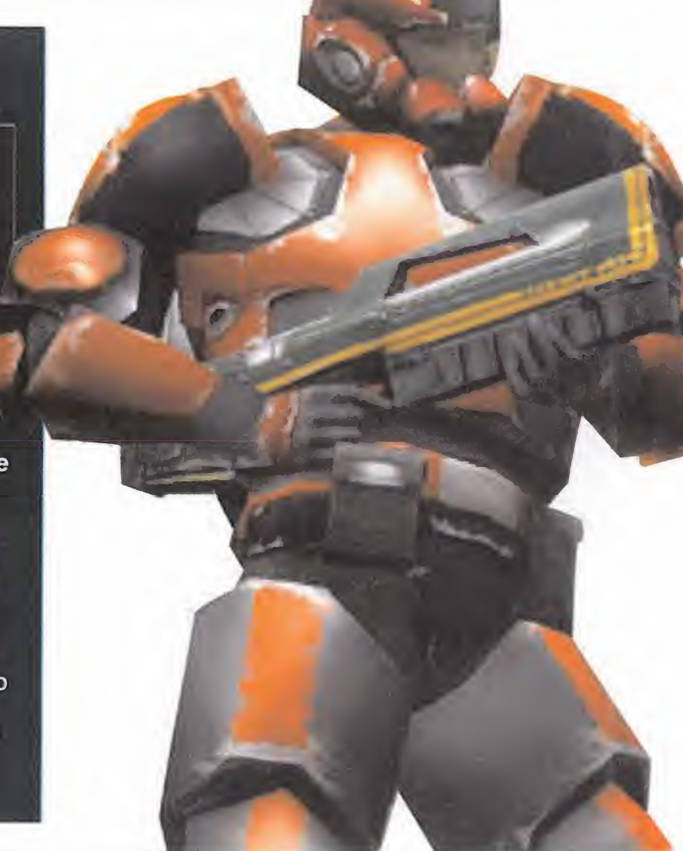
Nano implantes





LOS IMPLANTES nanotecnológicos son mejoras artificiales, pero no están disponibles desde el principio. A medida que vayamos avanzando, se nos irá avisando de cuáles se han activado. Se usan con el teclado numérico, aunque también podemos asignarles una tecla personalizada a cuatro de las funciones más útiles. Una vez activada una función, esta comienza a consumir energía neuronal de la barra azul. Antes de que llegue al tope, deberemos suspenderla o de lo contrario nuestro personaje quedará aturdido por unos segundos, lo que puede dejarnos a merced del enemigo.

LAS TRES funciones que consideramos más útiles son: el "implante de adrenalina", que nos permite duplicar la velocidad de todos nuestros movimientos y es ideal para esquivar balas o acercarnos a un francotirador sin peligro (lo malo es que consume energía muy rápido); el "ojo telescópico", adecuado para hacer zoom con un arma que no lo incorpora, y que nos permite acertar en la cabeza de un enemigo lejano con una simple pistola; y la "armadura dérmica", que nos servirá para resistir los disparos de un grupo numeroso de enemigos al irrumpir en un lugar cerrado.



Conflict Desert Storm II

ESTOS PRÁCTICOS CONSEJOS te ayudarán a finalizar tu misión de forma más rápida y sin lamentar bajas, porque infiltrarse en una base enemiga o sabotear el sistema de comunicaciones del ejército rival no es tarea fácil, aun teniendo a nuestras órdenes a un comando de élite.

1 SEPARA LOS SOLDADOS, los unos de los otros, lo máximo que puedas siempre que te adentres en una zona nueva a investigar. Al hacerlo, no sólo obtendrás más campo bajo tu control, sino que además si eres atacado por un tanque enemigo o explota una granada cerca de ti, sólo afectará a uno o dos miembros de tu equipo, y podrás atenderles cuando hayas despejado el terreno; en caso contrario puedes sufrir severas bajas. Pero no tardes demasiado porque si la barra de color rojo llega al final, tu compañero habrá muerto y tendrás que empezar de nuevo la misión.

2 BÚSCALE COBERTURA a tu soldado siempre que te muevas con él hacia posiciones más avanzadas, colócale en cuclillas, o bien, si es posible, apostado en el suelo detrás de una pared o de una roca. De esta manera no sólo conseguirás que esté mejor protegido, sino que también ganará una mayor precisión en el disparo. Cuando termines de colocarlo, selecciona a otro miembro del equipo y hazlo avanzar hacia esa posición. Repite esta operación con todos los componentes del comando que se encuentra bajo tus órdenes y conseguirás un avance seguro y ordenado.

Conduce y dispara



EL TANQUE es el vehículo más poderoso que podremos manejar en el juego, tanto por el cañón, como por la ametralladora de gran calibre que lleva. Mientras estés montado en él, selecciona a cualquiera de tus hombres que este manejando el cañón o la ametralladora y verás cómo, al contrario del jeep, podrás conducir a la vez que disparas a los enemigos que se atrevan a salirte al paso.

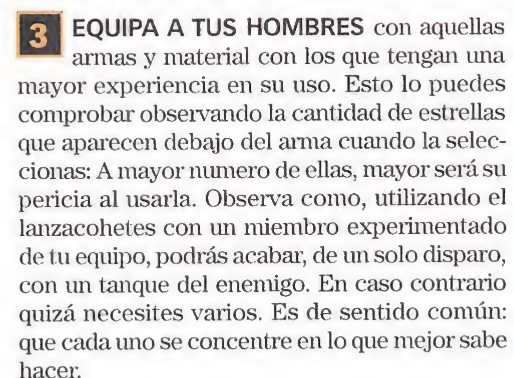


1



2

3 EQUIPA A TUS HOMBRES con aquellas armas y material con los que tengan una mayor experiencia en su uso. Esto lo puedes comprobar observando la cantidad de estrellas que aparecen debajo del arma cuando la seleccionas: A mayor numero de ellas, mayor será su pericia al usarla. Observa como, utilizando el lanzacohetes con un miembro experimentado de tu equipo, podrás acabar, de un solo disparo, con un tanque del enemigo. En caso contrario quizá necesites varios. Es de sentido común: que cada uno se concentre en lo que mejor sabe hacer.



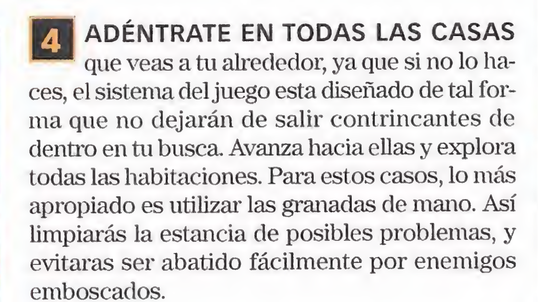
3

4 ADÉNTRATE EN TODAS LAS CASAS que veas a tu alrededor, ya que si no lo haces, el sistema del juego esta diseñado de tal forma que no dejarán de salir contrincantes de dentro en tu busca. Avanza hacia ellas y explora todas las habitaciones. Para estos casos, lo más apropiado es utilizar las granadas de mano. Así limpiarás la estancia de posibles problemas, y evitaras ser abatido fácilmente por enemigos emboscados.



4

5 LOS VEHÍCULOS son muy útiles, y aportan una gran capacidad ofensiva a nuestros soldados. Todos los vehículos viene equipados con metralletas de gran calibre y, en el caso del tanque, obviamente, con un poderoso cañón. Pero no te confíes demasiado, si somos atacados por otro tanque, o nos lanzan una granada, todos los miembros de nuestro equipo sufrirán daños, incluso pueden acabar con el grupo entero de un solo disparo. También son útiles para avanzar rápidamente, pero se atascan con facilidad con cualquier obstáculo que encontremos por el camino, así que, como suele decirse, conduce con mucho cuidado.





5



Freedom Fighters

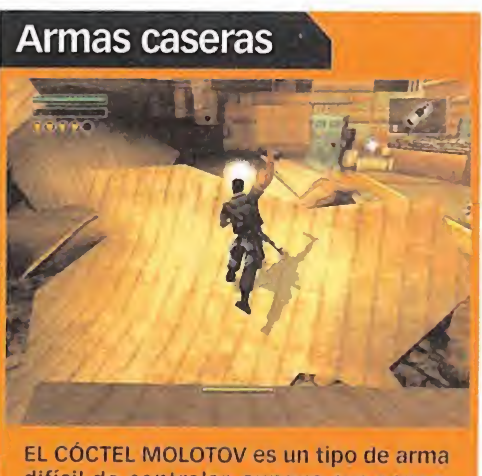
LIBERAR UN PAÍS DE UNA INVASIÓN no es tarea fácil para nadie, y menos para un grupo de ciudadanos, más o menos organizados, realizar tal hazaña. Pero presta atención a estos consejos y verás como acabas con el comunismo.

1 OBSERVA EL TERRENO antes de avanzar como un loco por las calles de la Gran Manzana. Si te fijas bien, casi siempre encontrarás caminos alternativos, por ejemplo a través de los edificios, que te facilitarán la labor de conquistar cualquier zona. También encontrarás personas por la calle, que te proporcionarán valiosos consejos sobre objetos ocultos, pedirán tu ayuda (como encontrar a alguien) o simplemente te llamarán para que les cures. No les des de lado, ya que cuanta más gente ayudes, mayor será tu carisma, lo que te permitirá reclutar más soldados.



2 ELIGE TUS TROPAS en cuanto salgas a la calle, o serás presa fácil para el ejército ruso. Por lo general encontraras más soldados de los que puedas llevar contigo, aunque en algunas fases del juego podrás alistar a más de diez reclutas a la vez, lo que es un número más que suficiente para cualquier misión. Así que no te preocupes demasiado por si se produce alguna baja en tus filas. Siempre puedes reclutar a otro miembro de la resistencia, u optar por curarle, aumentando tu carisma, ya que encontrarás bastantes botiquines a lo largo de las misiones y es conveniente darles salida.

Armas caseras



EL CÓCTEL MOLOTOV es un tipo de arma difícil de controlar, aunque sus consecuencias son muy efectivas. Para usarlo basta con seleccionarlo en el inventario y apuntar hacia donde queramos, lo que es muy útil a la hora de despejar una zona. Además, mientras estemos agachados tras un coche o un muro medio derruido, nuestro personaje saltará por encima, evitando que nos explote.

3 LAS ÓRDENES con las que dispones a tus compañeros son solo tres, pero muy directas y efectivas, siempre que quieras avanzar por una zona desconocida o repleta de soldados rusos. Ordena primero a tus hombres que ataquen por delante tuyo. Así, no solo conseguirás más tiempo para actuar, sino que tendrás menos enemigos disparándote a la vez. La orden de seguimiento es muy útil cuando quieras entrar en espacios estrechos o también para eliminar rápidamente un puesto avanzado enemigo. Para un mejor uso de la orden "proteger", intenta darla cerca de una ametralladora fija, y observa cómo tu compañero se coloca en ella automáticamente.



4 APUNTA A LA CABEZA siempre que puedas, y dispara ráfagas cortas. De esta forma ahorras balas y acabas antes con los comunistas. El sistema de juego ofrece siempre un arma por enemigo abatido, que podrás recoger, pero ten en cuenta que la munición que obtienes suele ser escasa y no siempre te será útil. Para prevenir este problema, basta con utiliza el mismo tipo de armamento que estén utilizando los rusos.



5 PIENSA ANTES DE ACTUAR lo que quieres hacer, pues no podrás salvar la partida en medio de la acción, y es muy frustrante tener que empezar de nuevo una misión justo cuando estabas a punto de terminarla. Elige bien el armamento que quieras llevar contigo, ya que únicamente puedes equiparte con un arma principal. Por último, ten mucho cuidado a la hora de disparar, y vigila constantemente las balas que te quedan, ya que tu personaje recarga automáticamente y es muy fácil quedarse sin munición en el momento menos oportuno.



Homeworld 2

ESTOS CONSEJOS te ayudarán a mejorar el rendimiento de tu flota en combate y a obtener el máximo partido de algunos elementos de juego y unidades especiales. Imprescindible para acabar con los Vaygr.

1 MEJORAS CLAVE para las naves de que dispones. La eficacia de algunas de ellas contra determinado tipo de enemigos está sujeta a ello. Por ejemplo, las fragatas de torpedos sólo serán capaces de provocar daños importantes a otras fragatas cuando las actualices a nivel 1. Debes intentar hacer esto en el momento en que un nuevo tipo de nave esté disponible: examina sus características en el menú de construcción e invierte en las mejoras pertinentes, aun a costa de no poder construir algunas naves.

2 EXAMINA AL ENEMIGO en cuanto aparezca en tus sensores. La organización de tus grupos de naves en la formación adecuada requiere un tiempo y debes decidir cuál es la más indicada en función del tipo de naves que más abunde en la oleada enemiga y las que más bajas puedan provocarte. Evita a toda costa que tus naves se lancen al ataque sin estar organizadas. Para facilitar esto es recomendable asignar un grupo a un único tipo de nave, por ejemplo, el grupo 1 compuesto sólo por bombarderos, el dos por fragatas flak, etc.

3 PIENSA EN 3D. Algunas unidades como la refinería móvil o las torretas, sólo se moverán en el plano principal de juego al recibir una orden de desplazamiento salvo que especifiques una distancia en el tercer eje. Cuando ordenes a tus recolectores explotar los recursos que flotan en el espacio irán hasta ellos sin importar la altura, pero no así las refinerías móviles, que podrían quedarse a kilómetros por debajo aumentando el tiempo de recolección. Con las torretas ocurre igual: si quieres que protejan una explotación debes indicar la altura, porque tienen un motor de un solo impulso, y si quieres que protejan un subsistema de la nave nodriza, lo mismo.



1


2
3
4
5

4 LOS COMPORTAMIENTOS pasivo y defensivo de tus unidades no están ahí porque sí. En algunas misiones tendrás que conquistar determinados objetivos, como portales al hiperespacio, que pertenecen al enemigo. Si tus unidades están en modo agresivo procederán a la destrucción de estos objetivos en cuanto hayan eliminado la amenaza más inmediata o los objetivos que hayas marcado, impidiéndote cumplir tu propósito. Cuando te encuentres en una situación como ésa, utiliza el comportamiento defensivo y marca los objetivos que quieres destruir.

5 SI NO PUEDES VENCERLES haz que se unan a ti. Una de las unidades más útiles para eso es la fragata de marines. Su habilidad especial es la de capturar naves e instalaciones enemigas. No dudes en emplearla siempre que puedas defenderla durante el tiempo necesario para conquistar el objetivo. Esto te puede sacar de situaciones apuradas en las que no dispongas más que de la nave nodriza para construir naves y necesites acelerar el proceso o bien cuando que no tengas recursos.

Divide y vencerás



Cuando lances un ataque contra un objetivo, es obvio que encontrarás resistencia. Prepara una flotilla que se ocupe únicamente del objetivo y otra que defienda a la primera de cualquier obstáculo que encuentres. De esta forma aumentarán sensiblemente tus posibilidades de tener éxito en la misión.

Railroad Tycoon 3

CONVERTIRSE EN EL MAGNATE indiscutible de la competitiva industria ferroviaria no va a ser ningún paseo. ¿Algún consejo? Aquí los tienes.



■ **ESCOGE UN EMPLAZAMIENTO** para empezar entre dos ciudades con al menos dos estrellas, lo más cerca posible, para colocar tus dos primeras estaciones.



■ **CONSTRUYE TU FERROCARRIL** evitando los rodeos, cruzar a través de ríos, o cualquier otro accidente geográfico que encarezca el coste.



■ **ESTABLECIENDO LA PRIMERA** ruta, comienza con un tren modesto, pero lo bastante moderno para poder realizar cualquier tipo de transporte en un poco tiempo.



■ **EL TIPO DE CARGA** dependerá del márgen de ganancia y del mercado. Dejar esta opción en manos de la IA asegura un buen nivel de beneficios.



■ **LA BOLSA DE VALORES** es nuestra segunda fuente de ingresos. Hay que comprar cuanto antes el 50,1% de nuestra compañía, y de cualquier otra rival.



■ **CONTROLAR UNA COMPAÑÍA** rival abre nuevas posibilidades. Trastornar sus servicios bajará su valor, lo que nos facilitará el control total de las acciones.



■ **COMPRA FÁBRICAS** y almacenes cercanos a tus estaciones, para controlar la producción de las mercancías que vas a transportar y maximizar el margen de beneficio.



■ **UNA BUENA ESTRATEGIA** consiste en comprar negocios codependientes en estaciones sucesivas, como un almacén de cereal en la ciudad A y una destilería en la ciudad B.

ESTO TIENE TRUCO

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones improbables para los juegos más difíciles, usa un "camino alternativo" y utiliza las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos aquí...

Age of Wonders: Shadow Magic

La magia se expande



Pulsa simultáneamente **CTRL + MAYS + S**, cuando escuches un sonido identificativo introduce el truco deseado:
gold: Oro máximo
mana: Maná máximo
explore: Ver todo mapa explorado
fog: Desactiva niebla de guerra
research: Descubrir todas las tecnologías
win: Ganar escenario
freemove: Activar movimiento libre
towns: Ver pueblos en mapa actual
lose: Perder escenario
spells: Activa hechizos gratis
instantprod: Activar producción instantánea
instantres: Activar descubrimiento instantáneo
al Toggle: Inteligencia Artificial en tu jugador
upgradehero: Subir nivel del héroe
emergehero: Crear hechizo de héroe
cityspy: Activar espionaje de ciudades enemigas

Elite Force II

Todo lo que necesitas

Para hacer aparecer objetos y enemigos (o cualquier cosa) debes de abrir la consola y teclear "spawn [elemento].tik". No debes de olvidar el incluir al final el ".tik".

ARMAS:
models/weapons/worldmodel-phaser.tik - **Phaser tipo Voyage**
models/weapons/worldmodel-phaser-STX.tik - **Phaser tipo Nemesis**
models/weapons/worldmodel-rom-disruptor.tik – **Disruptor** Romulanomodels/weapons/worldmodel-batleth.tik – **Espada Klingon**
models/weapons/worldmodel-compressionrifle.tik - **Rifle de compresión**

MUNICIÓN:
models/item/ammo_fed_small.tik - 50 unidades de **Munición de la federación**
models/item/ammo_idryll_small.tik - 50 unidades de **Munición Idryll**
models/item/ammo_large.tik - 50 unidades de **Munición Plasma**

SALUD Y ARMADURA:
models/item/health_large-hypospray.tik - **50 Puntos de salud**
models/item/armor_large_shield.tik - **100 Puntos de armadura**

Heaven & Hell

El cielo puede esperar



Para obtener una serie de ventajas en este curioso juego debes de modificar el acceso directo al mismo, o bien crear una copia y modificarlo, para así obtener diferentes ventajas extraordinarias:
Sería un comando como:
"h_h.exe -<parámetro>"
Por ejemplo: h_h.exe -multi :
-multi -fps -singlestep -network -loadnetwork -client -good -bad -debug -level -systemcursor -display -server

Para conseguir todo el Mana que necesites sólo tienes un juego salvado, dentro del directorio del juego busca el directorio de juegos salvados. Por ejemplo: **C:\Heaven and Hell - live and let Die\Savegames\.** Cada juego salvado tendrá su propia carpeta, entra en ella y abre el fichero **MissionData.save** con el Bloc de Notas.

Si juegas como "Bueno", **debes de cambiar** los valores bajo la etiqueta BaseState = hbsGood; Si juegas como Malo, debes de cambiar los valores bajo la etiqueta BaseState = hbsBad.

Busca la línea que contenga una cadena similar a: **EnergyCount = 2162;** modifícala por el valor que desees. Salva las modificaciones, arranca el juego y carga el salvado, tendrás la cantidad de Mana que habías seleccionado.

Line of Sight Vietnam

Derrota a un enemigo imposible



Pulsa la tecla **"º"** durante el juego, para acceder a la consola. Introduce uno de los códigos y pulsa **"INTRO"**:
/cheatcheat : Para activar el Modo Trucos que permite los demás.
/ac : Modo Dios , munición infinita y modo vuelo
/godmode : Modo Dios
/invis : Modo Invisible
/fly : Modo Volador
/ammo : Munición infinita
/fovs : Rendering de los enemigos especial
/winmission : Ganar misión
/losemission : Perder misión
/hitlermode : Modo Hitler
/astar: Rendering de caminos
/arrival : Rendering de puntos de reunión

Truco del mes





WARCRAFT III: FROZEN THRONE

Acceso a niveles secretos

En la misión numero cuatro, las mazmorras de Dalaran, si te diriges al Sur, veras un grupo de tres ovejas. Coloca una unidad en cada una de las piedras situadas en esa zona en el siguiente orden: arriba, abajo y medio. Regresa al Norte donde están las ovejas. Entonces pulsa sobre el signo de interrogación que se encuentra oculto y podrás acceder a este nivel secreto y completarlo.

Tendrás a tu disposición una torre defensiva creada por Blizzard si lo consigues. El objetivo de la misión es proteger un portal de los ataques que vendrán en treinta rondas. Si lo consigues también podrás acceder a el "Pandarean Brewmaster" para el nivel 4: La búsqueda de Illidan, el nivel secreto de la oveja.

En la tercera misión de la campaña, jugando con los humanos, a unas tres cuartas partes del camino y en la parte baja del mapa, encontrarás tres ovejas y tres cuadrados. Introdúcetee en los cuadrados, y las obejas empezarán a recitar "Bah-Ram-You".

Midnight Club II

Caucho quemado



Dentro del menú de Opciones/Trucos introduce uno de estos códigos:
starlite : Vista psicodélica
howhardcanitbe0: Ajuste de la dificultad (más fácil)
howhardcanitbe1: Ajuste de la dificultad
howhardcanitbe2: Ajuste de la dificultad
howhardcanitbe3: Ajuste de la dificultad
howhardcanitbe4: Ajuste de la dificultad
howhardcanitbe5: Ajuste de la dificultad
howhardcanitbe6: Ajuste

Envíanos tus trucos

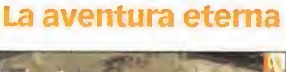
■ Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e-mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.



■ Si tu truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

de la dificultad
howhardcanitbe7: Ajuste de la dificultad
howhardcanitbe8: Ajuste de la dificultad
howhardcanitbe9: Ajuste de la dificultad (más difícil)
starpower: Pistola (tecla "F" por defecto) y no hay daños
leatherandlace: Pistola, lanzacohetes (teclas "F" y "H") y no hay daños
upupdowndown : Acceso a todas ciudades, vehículos y modos (arcade)

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
La aventura eterna




Lo primero que debes de hacer es pulsar la tecla **"º"** y teclear "DebugMode 1" (cuidando las mayúsculas y minúsculas). Pulsa de nuevo la tecla **"º"** y luego el Tabulador **(TAB)**. Deberías de ver ahora una lista de funciones disponibles. Entonces pulsa de nuevo la tecla de tabulador **(TAB)** para moverte dentro de la lista y seleccionar el truco que quieras activar. La "X" es la cifra que quieras establecer:
m_god: Modo Dios
dm_heal X: Te da unidades de salud
dm_givegold X: Te da unidades de oro
GetLevel X: Incrementa el nivel de tu personaje
SetCON X: incrementa tu constitución.
SetWIS X -: Incrementa tu sabiduria.
SetINT X: Establece tu nivel de inteligencia.
SetSTR X: Establece tu nivel de fuerza.
SetCHA X: Incrementa tu carisma.
SetDEX X: Determina tu destreza.
GiveXP X: Incrementa tu experiencia.
ModSpellResistance X: Resistencia mágica.

Postal 2
Campa a tus anchas



Pulsa la tecla **"º"** para acceder a la consola en introduce **"sissy"** para activar el modo trucos, teclea el código indicado para obtener la ventaja deseada:
Modo cámara lenta: slomo
Desactiva Modo cámara lenta: **slomo 1**
Diligencia completa, grupos activados: **exec function** SetThisErrandComplete **(<nombre diligencia>)**
Diligencia completa ese días, grupos activados: function SetThisDaysErrandsComplete **(<número día>)**
Diligencia de hoy completa, grupos activados: **SetTodaysErrandsComplete()**
Resetea diligencias y elimina estado de grupos: **SetAllErrandsUnComplete()**
Todas las diligencias completas: **SetAllErrandsComplete()**

Taz Wanted
Mini-juegos



Puedes disfrutar de a algunos mini-juegos. Introduce **"?BN"** para acceder a todos ellos.

Vencer a Mecha-Tweety: Espera a que esté con el escudo apagado, entonces destruye una caja y golpéale tres veces. Destruye otra caja y espera hasta que el cilindro blanco se levante. Golpea a los cuatro cilindros hasta que se vuelvan rojos. Rompiendo las cajas dale a todas las palancas y Tweety sera presa fácil.

Vencer a Yosemite Sam: En Disco Volcano, salta todo el rato por el centro y recoge la pimienta picante. Sam estará preparado para detonar la dinamita. Sin caerte, dispárale aliento de fuego a Sam.

The Hulk
¡Qué fuerte!



Utilizando un editor de textos, –por ejemplo «Wordpad»– modifica el fichero **"args.txt"** que se encuentra en el mismo directorio de instalación del juego, donde se encuentra el fichero "hulk.exe".
Acceso a niveles y diseños de la película:**-fesoak**
Acceso a opciones incluidos modos de juego :**-supersoak**
Saltarse la introducción:**-soak**
Desactivar audio:**-nosound**
Mostrar fotogramas por segundo:**-framerateicon**

Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad
Los secretos mejor guardados de Lara



Disparo rápido con pistolas y escopetas: En lugar de mantener pulsado el botón de **[Acción]** para disparar, púlsalo repetidas veces para obtener un disparo mucho más rápido que te permitirá eliminar más fácilmente a los enemigos. Es muy eficaz, pero cuidado porque también gastarás más munición.

Vencer caballeros momia: Debes de golpearlos o empujarlos por un precipicio o a una plataforma cercana. Es la única forma efectiva de acabar con ellos.

Truco del lector

LOTUS CHALLENGE
Primero en el podio



Para acceder a los bonus de carrera hay que empezar en el juego en modo dos jugadores. El primer jugador debe nombrarse como MONSTER y el segundo SEVENTEEN.

Para clasificarse siempre comienza en el juego también en el modo de dos jugadores. Introduce el nombre IN A BIG COUNTRY para el primer jugador y FIELDS OF FIRE para el segundo jugador. No habrá carrera que se te resista.

Ismael Jiménez, (Teruel)

Total Immersion Racing
A todo gas

En el cuadro donde puedes nombrar la carrera tienes que introducir estos valores. Así podrás obtener la mejora indicada:
Loaded: Todos los coches.
Downforce: Coche tipo Kart.
Road Sweeps: Todos los circuitos.
Feather: Baja Gravedad
Poke: Cámara lenta
Walk It: Coches controlados por IA más lentos
No Dogs: Desactivar HUD

Tron 2.0
Usuario autorizado



Mientras juegas, pulsa la tecla **"t"** para acceder a la ventana de Chat multijugador, teclea el código deseado y pulsa la tecla **INTRO**:
mpkfa – Todas armas, vida y energía.
mptears – Repite el efecto del truco anterior
mphealth – Recuperas toda la vida
mpgod – Modo Dios
mpmaphole – Saltar Nivel

Unreal II
Poder de invocación



Puedes hacer que aparezcan enemigos y amigos. En primer lugar debes de usar el truco **"bemymonkey"** para activar los trucos. Ahora, usando el comando **"sum"** te permitirá generar cualquiera elementos de esta lista. Por ejemplo, **"sum u2pawns.u2izarian"** generaría un Izarian con un rifle energético. Te damos algunos ejemplos:
U2Pawns.U2AraknidLight ,
U2Pawns.U2Izarian
U2Pawns.U2MarineMedium
U2Pawns.Aida
U2Pawns.U2MercFemHeavy
U2Pawns.U2MercJapLight
U2Pawns.U2SkaarjMedium
U2Pawns.U2Tosc
U2Pawns.U2DrakkDroid
U2Pawns.U2DrakkBoss
U2Pawns.Aida
U2Pawns.Isaak
U2Pawns.Neban
U2Pawns.U2KaiClothed
U2Pawns.U2CivilianScientist

CAMPUS PARTY '07

La Campus Party se ha convertido en la Meca de los aficionados a los videojuegos y al ocio en PC en general. En Micromanía estamos muy contentos de haber contribuido con nuestro apoyo a la edición de la Campus más exitosa de todas.

Aunque celebrada del 11 al 17 de agosto, hemos querido completar el avance "Campus Party 07" aparecido en el número de septiembre con un informe detallado de lo que allí se vivió durante toda una semana. Los datos de la prensa generalista han destacado las cifras, pero lo verdaderamente importante es que los asistentes encontraron un gigantesco foro para aprender y se llevaron a casa experiencias inolvidables, nuevas amistades y, sobre todo, el disco duro bien lleno.

El ambiente festivo y lúdico has sido la nota predominante desde el primer día, sin duda uno de los más ajetreados y caóticos por estar dedicado exclusivamente a la instalación de los equipos.Y a medianoche se apagaron las luces y se procedió a la inauguración oficial; quedaban seis días de frenesí informático por delante.

INTERCAMBIO Y COMPETICIÓN

¿Qué es lo que se hace en una "party" informática? Pues bien, a grandes rasgos, una gran mayoría jugaba en red por diversión a diversos títulos, desde «Unreal Tournament 2003» hasta arcades clásicos en emuladores.

Otra gran parte se dedicó a intercambiar material, ¡toneladas de material! De hecho, las tarrinas de CD's de 100 unidades formaban parte indivisible del paisaje, y hay quien presumía de haber grabado más de 250 discos. Otros muchos intercambiaron conocimientos sobre redes, Linux, programación, diseño 3D, hardware, modding, edición de vídeo y otras vertientes informáticas. Y aun así, la gente se resistía a marchar el último día.

CONTRA LOS ELEMENTOS

A pesar de todos los medios técnicos invertidos: 100 km de cable de red, 25 km de cable de fibra, 10.000 conectores, 1.544 horas de conexión a la red... no pudieron evitarse los temidos apagones. Hubo que superar no pocas dificultades, y es que alimentar 4.000 equipos informáticos, con sus monitores, cargadores de móvil, cámaras digitales y torres a rebosar de hardware no es asunto leve. Por otro lado, el calor fue otro de los protagonistas no deseados, a pesar del sistema autónomo de ventilación instalado para evitar los sofocos de años anteriores.

VOLUNTAD DE SUPERACIÓN

Si considerásemos la Campus Party como un proveedor de servicios, sus usuarios, los campuseros, fueron



Esta impresionante escena, vista desde la pasarela central, se repetía exactamente igual en el ala contraria.



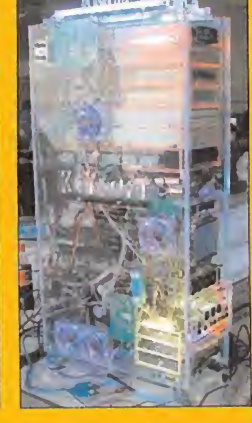
Ni el calor ni las colas desanimaron a los fieles aficionados de este evento.



Al llegar la noche, la puesta en escena de miles de ordenadores encendidos producía un efecto "urbe" muy particular y atractivo.

Artistas del modder

Los modders de la "Campus 07" no fueron muchos... fueron legión. Casi todo el mundo llevó su torre personalizada, sus cátodos fríos, sus ventanas laterales, sus chapas pintadas, pegatinas, reguladores de ventiladores, disipadores gigantes... Pero de entre todos ellos, destacaron diez ganadores con nombre propio: José Gabriel Martínez, Manuel Gómez, Enrique Díaz, Juan Velasco, Daniel Martínez (¡su torre era una maleta!), Julián Merino (ordenador pirámide), Alan Schollmayer (con iguana viva incluida), Jorge Aparicio, Albert Parera y Daniel Guijarro (dos torres unidas). Todos ellos ganaron 300 euros y sus "obras de arte" fueron expuestas públicamente.







■ Micromanía ha sido una de las revistas colaboradoras de la Campus Party. No podíamos faltar a la cita...

■ Los esforzados participantes de la Campus Party entran en el recinto cargados con sus equipos.

los que más ancho de banda consumieron de entre todos los internautas de España, lo que puede darnos una idea bastante aproximada de, hasta qué punto se trata de algo extraordinario en cuanto a su despliegue de medios e infraestructura. Hay evidentes aspectos que deben mejorarse en futuras ediciones de la Campus Party, pero el hecho fundamental, es que es uno de los eventos de convivencia e interconexión más grandes del mundo, y además amenaza con crecer... A la pregunta de si vale la pena acudir, sólo podemos responder que depende de cada uno, porque no todos están preparados para aguantar el tirón de un periplo tan extremo, pero a nosotros nos pareció que sí, que vale la pena, y mucho. Quienes tengan la oportunidad, que no pierdan de vista los próximos plazos de inscripción desde octubre de 2003 hasta allá por finales de marzo de 2004. Hasta ahora, la Ciudad de las Artes y las Ciencias ha sido un entorno "prestado", pero parece ser que dado el éxito de la congregación, va a convertirse en el punto de encuentro oficial para el próximo año, en el que se habla de aumentar la cifra de inscripciones hasta llegar a los 6.000 participantes. Por si esto fuese poco, para la "Campus Party 08" se prevé un mayor número de actividades, exposiciones, talleres, concursos e incluso participación de distribuidoras. ¿Os animáis?



"La Campus es una experiencia única. No se trata del PC sino de la propia convivencia."

Guillermo A.

EL ESPONTÁNEO

■ Belinda Galiano, directora de Campus Party: "Ha sido la mejor de todas las que hemos celebrado".



■ El entorno no puede ser mejor: La Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia. De lujo.

La Campus en cifras

En esta séptima edición de la Campus las cifras hablan por sí solas: 4.000 plazas agotadas en la primera semana de inscripción, 2.500 asistentes a cursos de iniciación a Internet para todos los públicos, 200.000 visitantes que no pudieron resistir la tentación de asomarse a un mar de ordenadores por la pasarela central y –sobre todo– el corazón del evento, una conexión de 622 MBytes que equivaldría en términos domésticos a unas cinco mil conexiones de 1 Mbit, o lo que es lo mismo: en caso de que nadie más estuviese usando la red una persona podría descargarse un CD-ROM completo en algo más de dos segundos. Evidentemente, el recinto no siempre estuvo lleno, puesto que algunos aprovecharon para escaparse a comer fuera, comprar discos vírgenes en los centros comerciales, visitar la ciudad o incluso darse un baño en la playa. Además, se impartieron charlas y talleres sobre diversas materias afines al evento.



Los ganadores

Los preparativos de las finales se retrasaron varias horas por culpa de una inesperada lluvia y otros desaprensivos "gremlins". Tras una larga espera hasta medianoche, finalmente comenzaron los torneos, partidas apasionantes en las que los asistentes pudieron disfrutar a través de pantallas de plasma y proyectores. El torneo se alargó durante toda la madrugada, dejando como ganadores indiscutibles: En «Counter-Strike», al equipo germano "a-losers". En «Unreal Tournament 2003», al español "alcachofo". En «Warcraft III», al británico "Tillerman" –campeón del mundo–, y "Typhon" logró otra victoria patria en «FIFA 2003». En total se repartieron 150.000 euros en premios, lo que demuestra que los jugadores de elite ya pueden sacar algo de provecho a su afición.



LEEME.TXT

¿No sabes cómo resolver un puzzle? ¿Te gustaría saber algo sobre un juego que aún no ha salido? ¿Tu ordenador te está volviendo loco? Has llegado al sitio perfecto: la comunidad de los jugadores de altura.

El club de la aventura



El Gran Tarkilmar

Cal y arena

Tres meses después de su anuncio, LucasArts ha cancelado «Full Throttle 2», "para no decepcionar a los fans". Se olvidan que muchos ya nos decepcionamos el primer día, al ver que sería un refrito de aventura, peleas y carreras de motos, pensado para las consolas. Pero resulta enojosa la facilidad para cancelar este juego, cuando otros títulos de "Star Wars", directamente malos, han llegado a las tiendas... Esperamos que LucasArts no margine a sus más fieles fans, y anuncie otra aventura en condiciones. Para compensar, el distribuidor alemán de «Runaway», ha anunciado que habrá una segunda parte, prevista para finales del 2004. Y es que esta aventura española ha logrado un gran éxito en todo el mundo.

ACCIÓN

GTA: VICE CITY
Maniobras complicadas



Me gustaría saber cómo hacer "caballitos" en «Vice City». Lo he intentado con todas las motos y no me los puntúan. Consigo mantenerme un poco pero no lo suficiente. Una cosa más, ¿Cuál es el mejor coche para realizar la maniobra de dos ruedas?

Rafa Ortiz

Toma carrerilla y presiona la tecla correspondiente a "levantar el morro". Para mantenerte a una rueda, da ligeros toques a esta tecla y otros tantos al freno y acelera levemente para mantener el equilibrio. Cuanto mayor sea la recta mejor. Para las dos ruedas, hazte con un vehículo de suspensión inestable, (como una ambulancia) y busca una recta con un bordillo elevado en el que puedas montarte.

JUEGOS DE GUERRA
Todos los frentes



Tengo varias cuestiones: ¿Incluye algún modo individual «Battlefield 1942»? ¿Cuáles son los mejores juegos bélicos en desarrollo? ¿Saldrá «MOH: Rising Sun» para PC?

Anónimo

Battlefield 1942 tiene un modo individual aunque es menos divertido que el multijugador. Entre los mejores juegos bélicos que se preparan están la expansión «Breakthrough» para «MOH», «Battlefield: Vietnam» y «Call of Duty». «Rising Sun» no aparecerá en PC pero sí lo hará el nuevo «MOH: Pacific Assault» el año que viene.

RTCW: ENEMY TERRITORY
Uso del mortero



¿Podríais explicarme cúal es el modo correcto para utilizar el mortero de «Enemy Territory» con eficacia?

Benjamín

Casualmente, hemos recibido una estupenda –que no la única– explicación por parte de otro lector, Óscar Gainzarain. Con su permiso la aprovechamos: 1º Si le das a la tecla "G" mientras juegas saldrá un mapa táctico en el que se ven los jugadores de tu equipo y los enemigos en la línea de visión aliada. 2º Con ese mapa activado, disparas el mortero, y luego pulsas otra vez "G". Verás una diana roja azul y blanca allí donde caiga el disparo. Apurando y corrigiendo el tiro en sucesivas ocasiones conseguirás ser debastador... Gracias Oscar.

AVENTURA

GABRIEL KNIGHT III
La excursión

¿Qué tengo que hacer para poder ir a la excursión en el día dos de la aventura «Gabriel Knight III»?

Carlos García

Microencuesta

¿De qué depende que continúes jugando con un juego que ya has finalizado?

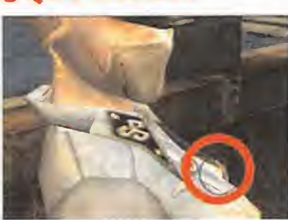
Parece ser que es necesario empujar a los jugones para que repitan. Sólo un 3% de las respuestas aseguran seguir jugando con un título que ya se han acabado. Internet y un buen modo multijugador motivan a la mayoría, concretamente a un 75 %, bajo la excusa de que no se repite nunca porque jugando con humanos nunca hay dos partidas iguales. Por otra parte, la existencia de editores para crear nuevas misiones sólo influye en un 22 % de las respuestas aunque esto no implica que sean ellos mismos quienes diseñen las nuevas misiones.

El próximo mes:
¿Qué opinas de los juegos con finales abiertos, con múltiples soluciones o con porcentajes de avance...?

- Un buen argumento siempre está cerrado de antemano.
- Es mejor soluciones múltiples para disfrutar más del juego.

Curiosidades

¿Qué miras?



Uno de nuestros lectores, Alejandro Muñoz nos remite esta captura de pantalla, en la que se puede apreciar -si atinamos mucho la vista y miramos donde no debemos- que la implacable carnicera del juego «BloodRayne» ahorra bastante dinero en lencería. Vamos que... –Lo decimos muy bajito... cof, cof– se le ve el pezón izquierdo por debajo de la solapa de la camisa. ...¡Qué observador!

Chiqui-Doom



Pero vamos a ver... ¿Acaso John Carmack ha decidido utilizar una "skin" con la cara de Chiquito de la Calzada para la próxima entrega de Doom? ...Esperábamos que «Doom 3» fuera espeluznante, pero enfrentarse a una retahíla de terroríficos chistes puede ser demasiado. No sabemos la identidad del autor, pero desde estas líneas le felicitamos por tan hilarante y acertado montaje.



Recoge el kit de huellas de la mesilla y, en el ordenador portátil, busca datos sobre los vampiros, el Santo Grial, los templarios y los masones. Coge el libro del Santo Grial del suelo, busca huellas, extrae el poema y déjalo en la mesa. En el vestíbulo, agota las conversaciones con Jean, Madeline y Emilio. Después habla con el reverendo en la atalaya en Tour Magdala. De vuelta al hotel, habla con Mosely. Lo siguiente será la excursión.

HOLLYWOOD MONSTERS
En Windows XP



¿Hay algún parche para que «Hollywood Monsters» funcione en Windows XP?

Daron Suárez

Puedes probar a descargarte el parche de Windows 95 en la web www.geocities.com/hmonsters y después configurar el fichero de arranque en el modo de compatibilidad de Windows 95, a través de la solapa Propiedades. Otra opción es comprar la última versión actualizada que ha puesto a la venta FX Interactive por 9,95 euros.

JUEGOS DE PIRATAS
En varios géneros

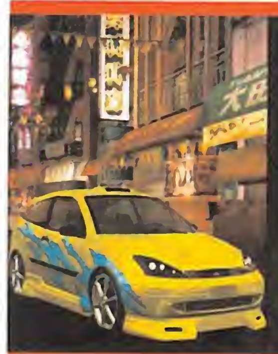


Estoy pensando en comprarme un juego de piratas. Ya tengo la saga de «Monkey Island» y me había fijado en el juego de «Piratas del Caribe» pero me gustaría saber si hay más, ya sean de acción, rol o estrategia.

Iverson

Pues estás de suerte, porque en los últimos meses han salido un montón. «Piratas del Caribe» es un juego aventura y rol muy variado, pero con un sistema de control poco acertado. Si te gusta la estrategia, tienes «Port Royale», muy completo pero complicado de dominar, y «Trópico 2: La Bahía de los Piratas», mucho más sencillo de manejar y muy divertido. Este mismo mes FX lanza «Patrician III: Imperio de los Mares», también de estrategia.

Pasatiempos 1



En «Need For Speed: Underground» el "tuning" estará a la orden del día en el diseño de los coches. ¿Reconoces que popular modelo es el que aparece en esta imagen?

A) Alfa Romeo 147
B) Ford Focus RS
C) Opel Astra
D) Renault Megane

RUNAWAY
Gina en el hospital

No consigo hallar la manera de salir del hospital en «Runaway» ¿Podríais decirme cómo salir de la sala donde está la chica?

Sergio Miralles

Antes debes engañar a los matones que se presentarán en la habitación de la chica para liquidarla. La manera de hacerlo consiste en construir un muñeco



con la forma de Gina en la otra cama. En la mesilla, coge unas pastillas y un vaso de plástico. También recoge unas sábanas limpias, y la bolsa de viaje de Gina, en el armario. En su interior hay una caja de cerillas. En el baño adyacente, coge un bote de alcohol y un rotulador. Ahora, examina el plano del hospital en la puerta para hallar un almacén. Llega hasta él por la cornisa, saliendo por la ventana. Allí encontrarás otros objetos con los que completar un muñeco que de el pego...

Lenguas de trapo

"Yo no bebo. Mi idea de pasar un buen rato consiste en resolver problemas ingeniosos, algo que rara vez se ve favorecido por la ingesta de alcohol... :-)"
John Carmack, programador jefe Doom III

"Estoy expectante por ver «Doom 3» y lo compraré cuando salga, al igual que la mayoría de gente de Valve."
Gabe Newell, responsable de «Half-Life 2»

"¿Personajes polémicos? Un "drag-queen" o un fumador de marihuana me parecen más comunes que los asesinos a sueldo de otros juegos."
Rafael Latiegui, creador de «Runaway»

"Con los avances técnicos, la única limitación que ahora hay para crear un juego es el dinero. A mayor presupuesto, mejores juegos, técnicamente hablando."
Benoit Sokal, guionista y diseñador de «Syberia 2»

"Con el fichaje de Thierry Henry, Del Piero y Ronaldinho podremos garantizar que la saga sigue siendo la primera elección de los fans del fútbol de todo el mundo."
Danny Isaac, productor de «FIFA 2004»

"Con el efecto de vibración de la cámara vamos a revolucionar el concepto "sensación de velocidad"... Las dos películas de "A todo Gas" han influido decisivamente en la realización del programa..."
Chuck Osieja, «NFS: UnderGround»

Viejos amigos



Todas las imágenes de «FIFA 2004» que han llegado a nuestra redacción son bastante parecidas, pero ésta tiene un peculiar interés. David Beckham, con la camiseta del Real Madrid y su característico peinado se enfrenta al central Campbell del Manchester United, el anterior equipo de la estrella inglesa. Un partido que, sin duda, todos los aficionados están deseosos de ver esta temporada.

Premio al esfuerzo



El proyecto «ScummVM» pretende hacer funcionar las aventuras clásicas en los ordenadores modernos, con filtros gráficos y otras mejoras. Tras mucho trabajo, han conseguido adaptar «Beneath a Steel Sky», un clásico de los creadores de «Broken Sword III». Revolution se ha enterado y, como premio, les ha regalado el juego, para que todo el mundo pueda descargarlo: www.scummvm.org

Interstate '82



Alguien recuerda el juego «Interstate '76», en el que había que poner orden en la autopista al volante de vehículos armados hasta los dientes? Pues el equipo de «Battlefield 1982 Interstate» ha creado un "mod" para «Battlefield 1942» que transforma este popular título en un magistral "remake" del juego de Activision de 1997. Descargadlo gratuitamente en la web: www.bf1982.com

Pasatiempos 2



¿Cuál de estos juegos no cuenta con su propia serie de dibujos animados para televisión?

A) Sam & Max
B) Earthworm Jim
C) Los Simpsons: Hit & Run
D) La Comunidad del Anillo

La Comunidad
SÓLO PARA ADICTOS

Escuela de estrategas



El Miliciano Partizano

Juego limpio

Acabado el verano, ya podemos irnos preparando para la avalancha de títulos que cierran el año, como «Empires» y «Commandos 3». Cantidad y calidad como para no dejar un bolsillo sano. Juegos nuevos y una nueva tendencia que llama la atención: parches que impiden el uso de algunos trucos. Hay quienes protestan por la aparición de estos parches, pero yo creo que son muy necesarios para la salud de las partidas multijugador. Y a nadie le hace falta que le digan porqué. Los trucos están bien si no encontramos otra manera de pasar de "esa dichosa fase" pero, ¿qué razón hay para tirar de ellos en las partidas "online"? Si se trata de vencer a un rival, no podemos negar que ganar una partida entre caballeros tiene su gracia, pero hacerlo con trampitas definitivamente no la tiene. Es la mejor forma de perder el tiempo y hacérselo perder a los demás. Acaba resultando aburrido y no supone ningún reto.

DEPORTIVOS

CHAMPIONSHIP MANAGER 4
Actualización

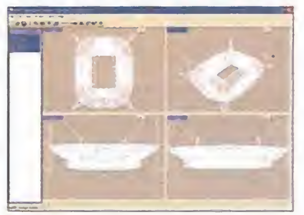


Me ha surgido un problema con «Championship Manager 4». Cuando comparo a dos jugadores el programa me dice que son igual de buenos aunque los atributos sean muy diferentes. ¿Es un fallo del juego? ¿Cómo puedo actualizar los datos a los de la próxima temporada?

Rodrigo Barayón

El error está solucionado con un reciente parche. Antes de nada, para solucionar los errores del código del programa tienes que instalar el pack de expansión número 5 (versión 4.08) que puedes encontrar en www.sigames.com. Después, ya puedes instalar la actualización de la base de datos, que encontrarás en la página de actualizaciones del juego. www.cmupdate.com

FIFA 2003
Editor de estadios



¿Existe algún editor de estadios de fútbol para crear tus propios coliseos en «FIFA 2003»?

Diego García

No se pueden crear estadios completamente nuevos, pero si editar las texturas y polígonos de los ya existentes para convertirlos en el estadio que buscamos. Puedes realizar los cambios con un programa llamado «Stadium Builder», que puedes descargar desde la página web: www.fifaecp.com

NBA LIVE
La liga ACB

Soy aficionado a «NBA Live», pero echo de menos una versión parecida de la liga ACB. ¿Sabéis si alguna compañía va a sacar un juego de baloncesto de nuestra liga?

Ernesto Gil



Por el momento no parece posible que EA Sports vaya a incluir los equipos de la ACB en sus simuladores «NBA Live». Tampoco hay noticias del desarrollo de un juego de baloncesto con la licencia oficial de la ACB. Por suerte siempre hay grandes aficionados que tienen conocimientos de programación, como Fran Alonso e Iván Martínez, que se han currado un parche y diversos archivos que trasladan la liga ACB con equipos, escudos y canchas al entorno de juego de «NBA Live 2003» con todo detalle. Visita www.acblive.com para convertir tu «NBA Live 2003» en «ACB Live 2003».

NEXT GENERATION TENNIS 2003
Simulador de tenis



Soy un gran aficionado al tenis, pero no he conseguido encontrar información del juego «US Open 2003» que mencionasteis hace algunos meses ¿podríais recomendarme algún simulador que no sea «Virtua Tennis» y que incluya por lo menos algunos jugadores reales de la ATP?

Julio Galindo

Es normal que no hayas encontrado información, porque finalmente este programa tiene el nombre de «Next Generation Tennis 2003» y en nuestro país lo distribuye Wanadoo Games. Su nivel de simulación será, al parecer, bastante más alto que el de «Virtua Tennis». Hay que anticipar la posición de entrada al golpe para darle a la pelota. Además, tiene la licencia oficial de los torneos «US Open» y «Roland Garros» y aparecen jugadores de la ATP como Alex Corretja o Marat Safin. Tienes una demo en: www.solodemos.com

PRO EVOLUTION SOCCER
¿Saldrá para PC?

Corre el rumor de que Konami está realizando una conversión a PC de «Pro Evolution Soccer 3», ¿podríais confirmarlo?

Antonio Barrera



Este mismo mes ha llegado la confirmación oficial por parte de Konami. El juego aparecerá el mes de Noviembre, aunque no podemos contarte mucho más, ya que aún no existe una versión jugable del mismo.

Quién es quién



Gabe Newell: El soñador

SORPRENDENTEMENTE, el camino de Newell en el mundo de la informática no comenzó con los videojuegos, sino en una división tecnológica de la compañía Microsoft, en la que trabajó 13 años en áreas diferentes.

PARTICIPÓ decisivamente, en el desarrollo de las dos primeras versiones de «Windows», y no tardó en mostrarse como un visionario, creando algunas de las primeras características multimedia de este sistema.

SU CARRERA COMO SOÑADOR de videojuegos comenzó más tarde, en 1996 y nunca estuvo relacionada con el diseño a bajo nivel –programación, modelado– sino con el soporte técnico, la producción, el contenido y el argumento.

SU FRASE MÁS CÉLEBRE: "No puedes mostrar al público una bomba y no dejar que la activen"... Se refiere a «Half-Life» y viene a demostrar su actitud innovadora frente a los videojuegos. Él fue el máximo exponente de la tendencia que aporta un guión muy elaborado a un juego de acción.

EN 1998 CREO «HALF-LIFE» que alcanzó un tremendo éxito, y del cual han derivado numerosos títulos como «Opposing Force», «Blue Shift» y «Counter Strike». Gabe escucha todas las sugerencias de los jugadores y no ha dudado en adaptar aquellas que le parecieron viables e interesantes al motor «Source», la base tecnológica de «Half-Life 2».

SU RELACIÓN CON MICROSOFT sigue siendo cordial, y de hecho, ha beneficiado a la creación de «Half-Life 2» en relación al aprovechamiento de las funciones gráficas avanzadas de DirectX 9.

LAS DIRECTRICES DE SU COMPAÑÍA siempre han mantenido la pretensión de mostrarse abiertas y amigables con los desarrolladores y aficionados. Él mismo contesta cientos de cartas a diario. Prueba de ello es que cinco años después de «Half-Life» siguen apareciendo parches para este.

CUANDO SE LE PREGUNTA ACERCA DE SU FUTURO no duda en vincularlo a Valve Software por tiempo indefinido. No ha hablado de otros proyectos todavía, pero se sabe que está trabajando en otros títulos.

■ ESTRATEGIA

ANNO 1503
Atascado en alta mar

Tengo un problema con la segunda misión de la campaña de «Anno 1503». ¿Cómo puedo destruir la capital que está al Oeste, si cada barco que construyo me lo compran los aliados, y sus soldados son más fuertes y hábiles que los míos?

Antonio Hernández



Ramírez, tu encarnizado enemigo, es muy aficionado a atacar tu flota en las primeras fases de la partida. Para solucionar esto, desarma los cañones de tus barcos tan pronto los construyas, e iza la bandera blanca de cada barco de tu flota; así los dejará en paz, y podrás avanzar y comerciar hasta reunir una flota de tres barcos de guerra grandes, o media docena de los medianos. Concéntrate en su flota, destruyendo sus barcos según los construya, pero nunca lo persigas. Para destruir sus almacenes secundarios, no hace falta más. Para los mercados de sus ciudades, usa arqueros incendiarios y catapultas.

Pasatiempos 3



En esta captura se aprecia el marcaje defensivo dinámico, una de las novedades de «NBA Live 2004», ¿Sabrías decir qué jugador está pidiendo el balón mientras su defensor intenta anticiparse?

A) Yao Ming B) Kelvin Cato C) Pau Gasol

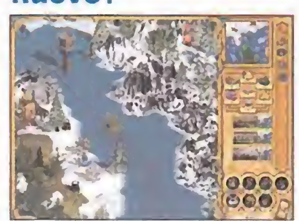
C&C GENERALS
Desconexiones

En agosto dijisteis que el parche 1.6 solucionaría las desconexiones, pero sigo perdiendo partidas porque otro jugador se desconecta.

Burton_killer

El parche 1.6 contabiliza las desconexiones pero no evita que tu rival pueda desconectarse. Esto se debe a que en «Generals» no hay comprobaciones de servidor –EA Games debería arreglarlo–. Si ves un error de sincronización, es que alguien hace trampa usando un truco.

HEROES OF M&M IV: WINDS OF WAR
¿Qué hay de nuevo?



Pude ver anunciada en el número 103 de Micromania la expansión «Winds Of War», para el fantástico juego de estrategia por turnos «Heroes Of Might And Magic IV» y me encantaría saber qué novedades incorpora respecto a la primera versión, y cuál será su precio si es posible.

José A. Ríos

Pues las novedades, a grandes rasgos, son seis nuevas campañas completas, más un buen número de mapas creados tanto por aficionados como por la compañía New World, tres nuevas criaturas, más objetos, un generador de monstruos y una nueva banda sonora. El editor también incorpora un nuevo pintor de objetos configurable. Ya está disponible a un precio recomendado de 24 euros.

Elegidos para la gloria







1ST SPANISH COMPANY es el nombre de un clan español de «WWII Online» que jugando en el bando aliado está llevando a cabo verdaderas hazañas en el campo de batalla. A petición de nuestro lector Karlillos Marx, os invitamos a entrar en la web del clan: http://cgi.ntrenor.plus.com/phpBB2/index.php En ella que podréis compartir vuestras experiencias sobre el avance de cada ejército y aprender de otros jugadores españoles.

EL CLAN BMTP ha dedicado un lugar preferente en su página web a «Rise Of Nations». Cuando el juego apenas hace cuatro meses que está disponible, se está haciendo con un protagonismo mayor en la comunidad "online". En la web encontrareis noticias, comentarios, estrategias, partidas organizadas y enlaces a toda clase de descargas. Hay parches y mapas con los que complementar el estupendo título de Microsoft y otros títulos ya veteranos. Podréis registraros de forma gratuita en www.clan-bmtp.com/.

LA PÁGINA DE AFICIONADOS a los rallies http://hispa-rally.metropoliglobal.com/ ha abierto una sección para insertar los mejores tiempos en los tramos de las distintas etapas de los juegos «Colin Mc Rae 2.0» y «Rally Trophy». Os animamos a arriesgar a tope en cada metro de los sinuosos trazados para que vuestro nombre esté el primero de la lista, no hay nada como presumir entre los entendidos. ¿Aceptas el desafío?

Pasatiempos 4

1. ¿Cómo se llamaba el monstruo rojo y redondo del «Doom» original?

A) Cacodemon.
B) Imp
C) Cyber-Spider.

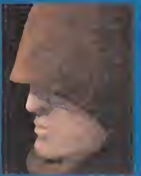
2. ¿Cuál de estos títulos no es un mod para «Half-Life»?

A) Day of Defeat.
B) Counter-Strike.
C) Desert Combat.

3. ¿Puedes adivinar cuál es el segundo oficio de John Carmack?

A) Pintor.
B) Científico aeroespacial.
C) Arquitecto.

Maníacos del calabozo



Magallanes

Grande y pequeño

Navegando por Internet se suelen encontrar muchas sorpresas. Algunas, en relación directa con el mundo del rol. Con el tiempo que llevo oyendo hablar de, y esperando, esos títulos "grandes" como «Galaxies» (no vuelvo a hablar del retraso, prometido), «World of Warcraft», «Dragon Empires», «Everquest II», «The Matrix Online», etc. etc. me podría haber revisado entera la serie «Baldur's Gate» tres o cuatro veces sin problema. Se supone que esos juegos serán revolucionarios. Pues qué bien. Porque al paso que vamos, cuando estén listos y, luego, lleguen hasta España (lo siento, pero me toca en el alma lo de «Galaxies», no tiene nombre...), la revolución habrá pasado hace meses.
Y ahí está Internet, con "pequeños" juegos de rol online, que además de ser divertidos pueden servir para iniciarse en el género: «Lejendary Adventure», «Priston Tale», «Atriarch»... De muchos encontrarás información en un reportaje en este mismo número. De momento, asume que se lleva lo "pequeño" en España.

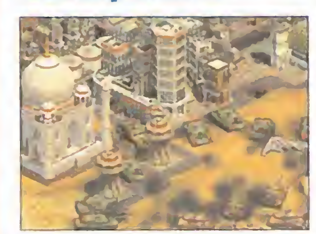
Zona arcade


El Agente Ryan

Aprende a disfrutar

Cada uno tiene sus propias razones subjetivas por las que un juego puede agradarle más o menos. Pero debo confesar que he quedado aturdido al observar la reacción que ha causado «Tron 2.0» en la comunidad de jugadores... Unos piensan que es un auténtico bodrio, otros argumentan que es repetitivo. Éste, sin duda es un problema de entendimiento "generacional". Quienes no vivieron las motos de luz sentados en la sala de un cine, sólo verán en «Tron 2.0» polígonos de colores que acaban mareando. Otros, en cambio, verán algo más... un universo microinformático por explorar. Curioso, ¿no? Pero al margen de esta pugna, creo que todos deberíamos hacer un esfuerzo por entender los videojuegos de otra forma, disfrutarlos poco a poco y dejarnos seducir por su ambientación, en lugar de intentar batirlos en tiempo record para pasar a otra cosa. ¿No es éste, al fin y al cabo, un entretenimiento más?

RISE OF NATIONS
Lentitud desesperante



El problema que tengo es que «Rise Of Nations» se me cuelga siempre, al cabo de 5 minutos. He observado que desactivando la ayuda tira un poco más, pero al final se bloquea. He probado a actualizarlo, pero da igual. ¿Sabéis de alguna solución?

Julio Blasco

Si, como tú mismo apuntas, has probado a actualizarlo –ya existe una "beta" del tercer parche, con solución para varios problemas de jugabilidad y rendimiento– el problema ha de estar en el software que tienes instalado. Antes de iniciar una partida, desactiva todos los programas que tengas residentes compartiendo memoria, ya sea desde la barra de tareas como desde el administrador de programas. Si el juego sigue dándo problemas, quizá tienes un virus oculto en tu sistema.

UFO: AFTERMATH
Fechas de salida



Hace unos meses hablábais de «UFO: Aftermath». ¿Se sabe ya si hay alguna fecha de salida fiable y los requisitos de hardware?

Pablo Aguilar

La fecha para la salida en Europa de «UFO: Aftermath» se ha retrasado hasta octubre. La demo aparecerá poco antes. Según sus desarrolladores, para jugar a este juego a buen rendimiento, será necesario un procesador Pentium III a 1 GHz, con 256 MB de memoria, y una tarjeta gráfica de 32 MB.

WARHAMMER ONLINE
Cuotas y nuevos lanzamientos

Soy un fanático del universo de Games Workshop, y me gustaría saber si está previsto algún juego de estrategia basado en «Warhammer». ¿Va a haber que pagar y cuánto, si es así, por jugar a «Warhammer Online»?

Evaristo Pérez



Pues sí, el juego de Climax requerirá el pago de una cuota. Los compradores de «Warhammer Online» disfrutarán de un mes de acceso gratuito. A partir de ahí, habrá que pagar una cantidad entre 10 y 15 dólares al mes para continuar, que se usará para pagar a los webmasters que se encarguen de controlar las partidas y los servidores. No hay anunciado ningún título de estrategia basado en este universo, aunque en breve dispondrás de «Warhammer 40000: Fire Warrior», un juego de acción en primera persona de THQ.

HARDWARE

ATI 9800 PRO
Diferencia de precios

Estoy pensando en comprarme una ATI 9800 Pro de 128 Mb, y he visto diferencias de precios espectaculares con la ATI 9800 estándar. ¿Tan grande es el aumento de rendimiento?

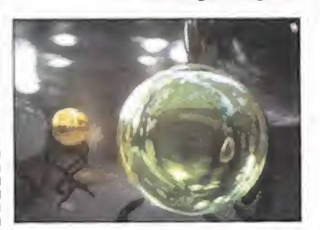
Luis Serra

La diferencia de un modelo Pro es una mayor frecuencia del procesador y de la memoria en la versión Pro. Esto se traduce en un aumento de rendimiento de entre un 10 y un 15 por ciento. Evidentemente, la decisión depende de tu bolsillo y de otros factores subjetivos. Hoy día una ATI 9700 Pro es muy asequible y da un rendimiento colosal, pero evidentemente ya no es "lo último de lo último".

GEFORCE4 4200 TITANIUM
Preparado para DirectX9

Tras leer vuestro reportaje sobre las nuevas funciones gráficas 3D de DirectX9 tengo claro que juegos como «Far Cry», «Doom 3» o «Half-Life 2» no se me van a escapar, pero ¿podré jugar con ellos con mi tarjeta GeForce4 4200 Titanium.

José Ángel Magaña



Por supuesto que podrás jugar a estos juegos, lo que ocurre es que no podrás disfrutar de algunas de las funciones gráficas avanzadas de DirectX9, porque tu tarjeta no soporta al 100% la nueva versión de la API de Microsoft. Te perderás por ejemplo los efectos del Pixel Shader 2.0 y Vertex Shader 2.0.

A debate

¿Qué prefieres, los clásicos manuales en papel, o pagar un poco menos por un juego, con manual en PDF?

Por una vez, y esperemos sin que sirva de precedente, no hay división de opiniones: los votantes que apoyan los manuales en papel han ganado holgadamente a los defensores de los manuales electrónicos. La opinión más coincidente la ofrece J.M. Sáez: Si estás jugando y necesitas consultar el manual, debe estar en papel, sino tienes que salir del juego para leer el PDF. Otro argumento convincente nos lo ofrece Marta F., pues afirma que los manuales en papel son precisamente los que marcan la diferencia con las copias piratas. Si todo está en el CD... ¿Qué ventajas tiene el juego original? En el otro "bando", la posición más común tiene que ver con el precio de los juegos. Maverick, por ejemplo, prefiere el manual en PDF, si el juego vale más barato. Legolasmaño tiene otra razón de peso: no le gusta que los juegos ocupen mucho, asi que prefiere que los manuales vengan en PDF, con la condición de que las cajas se reduzcan al tamaño de un CD.... Otros, como Asumix, aseguran que algunos géneros, como los arcades, sólo exigen leer el manual una vez, así que no importa si están en PDF, pero en géneros como la estrategia o el rol, con manuales gordos y complejos, es más cómodo tenerlos en papel. Si se trata de simuladores de vuelo, tener un completo manual impreso es imprescindible. Sin embargo, en no pocas ocasiones las distribuidoras esperan que sea el lector quién imprima el documento de archivo PDF.

Sin duda, aquí hay un buen puñado de propuestas interesantes que las distribuidoras deberían tener en cuenta...

Para el mes que viene os proponemos la siguiente cuestión: ¿Qué opinas del tiempo de desarrollo de los juegos? ¿Crees que es normal que haya una versión de «FIFA» cada año, y «Half-Life 2» lleve 5 años en progreso? ¿Dónde está el equilibrio entre plazo ajustado y juego de calidad? ¿Ejemplos...?

OPENGL
Jugar en WindowsXP

@ No encuentro las librerías OpenGL por ninguna parte, y las necesito para poder jugar a juegos como «Medal of Honor», bajo Windows XP. También me gustaría saber dónde encontrar Direct3D.

Bosco Garcí



Como señala www.opengl.org, diremos que las librerias de OpenGL están incluidas en Windows XP. El problema es que necesitas instalar los últimos controladores de tu tarjeta gráfica, y también los de la placa base, ambos en sus versiones específicas para Windows XP, aunque el administrador haya reconocido los dispositivos correctamente. Respecto a las librerías Direct3D, puedes descargar la nueva versión 9.0b de DirectX9 de www.microsoft.com/directx.

RATÓN PARA JUEGOS
Duda razonable

@ En vuestra sección de Tecnomanías me ha gustado bastante el ratón para jugones Mystify Claw de Terratec, y tras darle mil vueltas a las fotos que aparecen en su web tengo una duda ¿esta diseñado para zurdos?

Juan



Puedes estar tranquilo, entre las características de este producto figura claramente que está diseñado para poder ser utilizado por usuarios zurdos, que son muchos, sin ningún problema.

SONIDO 3D
Actualizar controladores

@ Tengo una tarjeta de sonido Creative SoundBlaster Audigy Platinum que me funciona correctamente, pero en algunos juegos como «Grand Prix 4», al conectar el sonido 3D el juego pierde bastante en rendimiento, cuando se supone que todo el audio debería procesarlo la tarjeta de sonido. ¿A qué puede deberse, y cómo lo soluciono?



Dario Beltrán

Sí, desconectando el sonido 3D de «Grand Prix 4» se puede reducir en torno a un 25% el porcentaje de ocupación de la CPU. Pero en este caso, es un problema de programación que sucede con todas las tarjetas de sonido. De todas formas, te recomendamos que actualices los controladores de tu Sound-Blaster Audigy, pues la nueva versión de los mismos incrementa el rendimiento en sistemas Hyper-Threading –los últimos Pentium 4– como el tuyo y mejora los entornos de sonido EAX Advanced HD.

VENTILACIÓN
Que corra el aire

@ Aunque he instalado una turbina de extracción de aire y dos ventiladores que introducen aire en la caja, la temperatura de mi Pentium 4 –con el ventilador de Intel, pues lo compré "en caja"– no baja de los 54 C°, mientras que la placa base está en 42 C°, temperaturas registradas en el monitor de la BIOS. ¿Cual es el problema?

Alberto González

Es muy posible que se deba a la distribución de los cables IDE y uno SCSI. Su gran anchura dificulta las corrientes de aire que deben existir en una ventilación correcta. Te recomendamos que busques una tienda especializada en "modding", donde podrás adquirir cables IDE redondeados, más delgados y adecuados para aumentar el espacio libre. Puedes verlos en www.akasa.com.

3DMARK 2003
Optimización

✉ Los resultados del test «3DMark 2003» con mi equipo son buenos. Pero juegos como «Colin McRae 3.0» y «PRO Race Driver » se ven algo pobres. ¿Qué puedo hacer?

Proteus

Cabe recordar que «Colin McRae 3.0» procede de las consolas, pero «PRO Race Driver» tiene gran calidad gráfica. No obstante, es cierto que ambos juegos no están muy bien optimizados. Hay parches que corrigen algo de esto en la web: www.codemasters.com

DANGER !!
PUBLIC ENEMY

"Me encanta «XIII». Ahora que he jugado a la demo lo veo todo en dibujos animados"

Espontáneo anónimo

EL ESPONTÁNEO

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección.

Locos del volante



Warrior

Como búhos

El presente y futuro de la velocidad lo veo muy oscuro. No, no os asustéis, no hay porqué. Me refiero a que la ambientación es nocturna en «Midnight Club II» y «Need for Speed: Underground», títulos influenciados por las carreras clandestinas de la saga cinematográfica "A todo gas". Y está muy bien que la atmósfera sea realista, pues es al abrigo de la noche cuando se pueden realizar los desafíos por calles urbanas, pero en «Midnight Club II» la omnipresencia de una tenue iluminación nocturna termina por cansar la vista y dejamos los ojos al estilo búho. Y me temía que sucedería lo mismo en el esperado «Need for Speed: Underground», pero me ha tranquilizado saber que sus programadores han convertido a la noche en la protagonista absoluta mediante un revolucionario motor de iluminación que está siendo supervisado por Habib Zangarpour, dos veces nominado a los "Oscar" de Hollywood en la categoría de efectos visuales. Y es que, si se pretende mucho realismo no se puede escatimar en los costes de desarrollo.

Hace 10 años



En nuestro número 67 os presentábamos en portada uno de los juegos que se han convertido en referente en su género, «Privateer». Combates de naves de la mano de Chris Roberts –creador de la saga «Win Commander»– combinada con el comercio y gestión de recursos. Después, hasta el reciente «Freelancer» no volveríamos a ver un esquema similar.

Pero aquella Micromanía de hace diez años estaba repleta de otros contenidos de gran interés. Por ejemplo, la preview de «Metal & Lace» –el estilo Manga pujaba con fuerza– o la review del juego »Rally» un magnifico simulador conducción de la época. Un informe sobre juegos de fútbol mostraba el incipiente empuje en PC y Amiga de títulos como «PC Fútbol», «Sensible Soccer» o «Goal» entre otros.

Entre las novedades mostrábamos la excepcional aventura «Simon the Sorcecer». Quizá, el personaje de «Harry Potter» le deba mucho a aquel "Simon"...¿Quién sabe? Otro género en plena expansión era el rol. Así pues, aquella Micromanía presentaba la llegada de la serie «Might & Magic» que, por fin, llegaba España. En lo referente a consolas, nos ocupamos de la llegada de «Sonic Spinball» la mascota de la compañía Sega estaba en pleno auge.

El juego del mes



Alístate a Commandos 3

Elige de entre todos los juegos de la sección Reviews, en este número de Micromanía, tu juego favorito y mándanos tu voto al buzón de la Comunidad. Vuestras votaciones del mes pasado han estado muy disputadas. «Tron 2.0», nuestro candidato, apenas le ha sacado distancia a «Breed».

En la redacción, hemos decidido elegir, entre las reviews de este mes, al juego «Commandos 3», por su tremenda jugabilidad y lo exquisito de su ambientación. «Halo» y «Jedi Academy» serán fuertes rivales.

La Comunidad
SÓLO PARA ADICTOS

Planeta virtual

Comandante Harris

Turismo bélico

Leo sorprendido en la prensa que, "por un puñado de dólares" en Rusia se puede cabalgar a lomos de un auténtico Mig-29, de un tanque T-34 o disparar un AK-47. Salta a la vista que son experiencias al alcance sólo de personas alto poder adquisitivo. Los que no, nos conformamos con visitar el Este desde «Forgotten Battles», las playas de Normandía desde «Medal of Honor», subirnos a un F-16 desde «Falcon 4.0» o surcar los cielos de Londres desde «Combat Flight Simulator 3». No son mal sustituto os lo aseguro. El rigor histórico, la tensión y la calidad de estos juegos pueden ser tan "reales" que no hay que lamentarse. Y lo bueno es que el panorama puede mejorar más. «Lock On» está a la vuelta de la esquina con mejores gráficos, nuevos aviones y mucho realismo. Y al que le gusten los barcos también tiene «Enigma Risisng Tide». Desengañaos camaradas: el futuro está en lo virtual.

ROL

FINAL FANTASY X
Anhelado en PC



Hola, amigos de Micromanía, tengo una duda: ¿Saldrá «Final Fantasy X» para PC? Ya se que se dice que no, pero también en su día se dijo lo mismo de «Final Fantasy VIII» y «Final Fantasy IX» y ahí los tenemos.

Antonio

Respondemos con Antonio a muchos otros lectores que nos vienen planteando la misma cuestión. De momento la información de que disponemos es que no habrá versión alguna para PC de «Final Fantasy X». Si en un futuro, la compañía de desarrollo decide cambiar de opinión y pisar el terreno de los compatibles versionando el título, aquí estaremos nosotros para hacéroslo saber los primeros.

VAMPIRE: THE MASQUERADE
Los pergaminos

Me acaban de dejar el juego «Vampire: The masquerade Redemption» y soy incapaz de utilizar los pergaminos ¿Cómo se hace?.

Pablo Álvarez

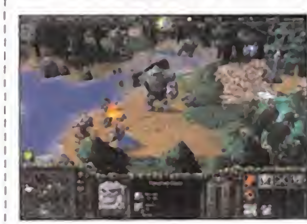


Deberías habernos aclarado a qué pergaminos te refieres, pues los de sacar del sopor a un vampiro se usan de diferente manera que los de disciplinas. De todas maneras te explicamos ambos brevemente. Los primeros se usan arrastrándolos sobre el cuerpo del vampiro caído en combate y los segundos sobre la cabeza del personaje que está situada en la parte inferior de la pantalla.

WARCRAFT III
Problemas con la expansión

Me compré «Warcraft III» hace seis meses y ahora me he hecho con la expansión, pero al instalarla me encuentro con el problema de que mi juego original está en inglés y la expansión en español, por lo que me da un mensaje de error y la instalación finaliza en error. ¿Hay algún parche o alguna manera de arreglar esto?

Pablo Bernal Sánchez



Decirte antes que nada que el juego se distribuyó traducido al castellano, aunque es muy posible que lo encontraras en inglés en tiendas de importación, de ahí el problema. Sin embargo, existe un parche que puedes descargarte y que debería solucionar el problema que tienes. Puedes encontrarlo en la página web: www.emudark.net/parches.htm

WORLD OF WARCRAFT
Nos tiene en vilo



Ultimamente he estado visitando la web de Blizzard y alucinando con lo que va a ser «Word of Warcraft» ...¿Sera de pago? ¿Cuánto le queda? ...Me come la intriga.

Nilk Katar

Efectivamente, el juego tendrá una cuota mensual, pero aun no se ha hecho pública la cantidad. En cuanto a las fechas, bailan desde finales de este año hasta primavera del 2004. Pero nosotros nos inclinamos más hacia esta última porque no ha comenzado no siquiera el betatesting. De momento tendremos que seguir conformándonos con las pantallas y la poca información que quieran ir haciendo pública los señores de Blizzard.

SIMULACIÓN

MECHWARRIOR MERCENARIES
Opciones de compra



Me gustaría que me dierais información sobre el juego «Mechwarrior Mercenaries» por que he oído hablar muy bien de él.

Nacho Villarrubia

Está previsto para el otoño y añade 10 Mechs, nuevas armas y una campaña con 40 misiones. El apartado multijugador vendrá reforzado con 19 nuevos mapas y 2 nuevos modos de juego.

Estás en el juego

Concurso XIII

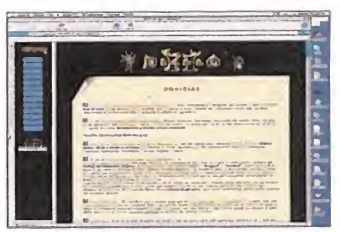


En el número 99 de Micromanía convocamos el concurso del juego «XIII». Si recordais, el primer premio constaba de un ordenador Palm Tugsten T más una colección de los cómics "XIII" en los que se basa el juego de Ubi Soft. Pero además, el ganador tendría el honor de aparecer caracterizado como uno de los personajes del juego. Bien, pues el galardonado es Alex García Barcelona. Nuestra más sincera enhorabuena por su salto a las pantallas.
Aquí os presentamos como ha quedado finalmente el modelo de Alex en el juego. Se parece... ¿verdad? Podreis verle en «XIII». ¿Será su personaje uno de los villanos?



La Web del mes

Lo que quieras de Diablo II
http://mispcjuegos.webcindario.com/diablo2.html



Ante el inminente lanzamiento del parche 1.10 para «Diablo II» en Battle.net, uno de nuestros lectores, Yosshio nos ha propuesto con muy buen criterio esta página Web del mes. Completamente en Castellano, muy pocas páginas aportan un contenido tan útil y actualizado a la última versión. El diseño es muy simple, pero la web pone a nuestra disposición la descripción de toda clase de habilidades para cada tipo de personaje con su coste en maná y experiencia. También se incluye una guía para encontrar objetos mágicos y para crear y desarrollar un poderoso personaje con el que enfrentarnos en partidas multijugador. Si lo queremos más fácil, podemos descargarnos personajes ya hechos. Además hay enlaces a otras páginas de fans de «Diablo II» y un nutrido foro.

IL-2 FORGOTTEN BATTLES
Campaña española



@ He descargado la campaña para «Forgotten Battles» de la Guerra Civil pero soy incapaz de hacerla funcionar. ¿Cómo se hace?

Eugenio T.

El zip que te bajas tienes que descomprimirlo para que te genere dos carpetas y dos archivos. El contenido de las carpetas (missions y paintsquemes) tienes que copiarlo en las que se llamen del mismo modo, dentro de la carpeta del juego. Luego modifica todos los archivos xxxxxx_fr.propieties que has copiado para que queden así: xxxxxx.propieties (es decir, borrar "_fr" de todos). Por último incluye la línea del archivo all.ini del zip en el archivo all.ini del juego y... a disfrutar.

X2: THE THREAT
Naves comerciales

@ Me gustan los simuladores espaciales desde «Wing Commander». Últimamente me "quito el mono" con «Freelancer». ¿Hay previsto alguno próximamente?

Kenny



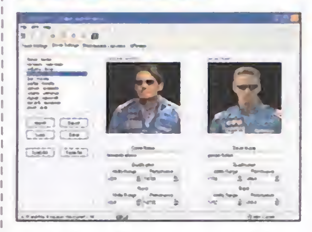
Existe un juego llamado «X2: The Threat», pero no está claro si se distribuirá en España. Ego-Soft ha llegado a un acuerdo con Koch Media para que el juego llegue a Europa.

VELOCIDAD

COLIN MCRAE RALLY 3.0
Se sale a Windows

@ El programa se sale al escritorio de un pantallazo. ¿Que puedo hacer?

Aitor Extebarria



Si ya has instalado la actualización tu problema se debe a una incompatibilidad con los códecs de vídeo de «Windows XP». Para resolverlo, tienes que obtener la actualización recomendada 327979 desde el sitio web de Windows Update en http://windowsupdate.microsoft.com

F1 2003
Alonsomanía

¿Va a salir algún juego de Fórmula 1 en el que esté Fernando Alonso, es decir, basado en la temporada actual?

Paco Cenalmor

No, que esté disponible para PC. Lo que puedes hacer es editar los datos y los gráficos de «Grand Prix 4». En la página http://carsetcreator.grandprix-x.com/ puedes encontrar «TGP4», una completa herramienta no oficial con la que podrás editar los nombres de los pilotos. Necesitas también un arhivo ejecutable modificado, disponible en: www.simracing-world.com/gp4/

STARSKY & HUTCH
Parones

Álvaro García (e-mail)

@ Tras estar un rato jugando se detiene la partida y el juego me vuelve al menú general. ¿Hay alguna solución?

Álvaro García

Sí, la hay. Tienes que instalar el parche «StarskyPatchV132» que puedes descargarlo desde: www.empireinteractive.com/support/patches.asp

Pasatiempos 5

Lee con atención este número de Micromanía y completa las siguientes frases:

1 Los maestros __________ te ayudarán a dominar la "fuerza" y manejar el sable láser.

2 Si tu chica también se pone__________ cada vez que le nombras los videojuegos o los cómics...

3 A la sombra de la ____________ el contrabando de licor, las apuestas ilegales y el olor a pólvora...

4 "El Señor de los Anillos" está también __________ en el PC.

Carrusel deportivo



A. Barkley

Ojo al dato

No me gusta echar las campanas al vuelo, pero ésta es la mejor expresión para describir el sistema «Football Fusion» de EA Sports, que permitirá interactuar a «FIFA 2004» y «Total Club Manager 2004» para que podamos crear, presidir y entrenar en profundidad a nuestro equipo ideal para luego jugar los partidos con la jugabilidad y espectáculo que promete «FIFA 2004». Vamos, que por fin podremos importar y exportar equipos y resultados entre un simulador de fútbol y un gestor deportivo. Y además tengamos en cuenta que ambos prometen ser los mejores en sus respectivos géneros. Podemos decir que es un verdadero sueño hecho realidad.

Esta sección ha sido confeccionada por: El Gran Talkirmar, El Miliciano Partizano, El agente Ryan, warrior, Comandante Harris y A. Barkley.

¿Te ha tocado?

A CONTINUACIÓN PUBLICAMOS LA RELACIÓN DE GANADORES DE DOS DE LOS CONCURSOS PUBLICADOS EN MICROMANÍA 102.

GANADORES DEL CONCURSO PRAETORIANS
JUEGO PRAETORIANS + BANDA SONORA

Carlos Rubio Plaza ....Albacete
Gonzalo Trigueros Muñoz ...Alicante
Víctor Tejedor Antuña ......Asturias
Antonio Hernández Montaño Badajoz
David Sauquillo Gómez ...Barcelona
Carlos López Martos .....Barcelona
Carlos Javier Barbero Olivan Barcelona
Juan Mañas Aguilera .....Barcelona
Iker Puyalto ....Bizkaia
Hermenegildo Ciorraga D. Pozo Madrid
Esther San Vicente García ...Madrid
Alfonso E. Ardisoni García ...Madrid
Mª Laura Mallo ....Madrid
Joaquin Meroño Hernández ..Murcia
Víctor M. Padin Dios ....Pontevedra
Simeón Caraso Pascual .....Valencia
David Cervera Vila ....Valencia
Joan Sorio Ortiz ....Valencia
José Manuel Peiró Peiró ....Zaragoza
Víctor J. García Muñoz ......Zaragoza

GANADORES DEL CONCURSO VICE CITY
BANDA SONORA GTA: VICE CITY

Ismael Guisado Ruíz ....Barcelona
José M. Polo ....Barcelona
Susana Cejas García ....Barcelona
Javier Fernández Cervera ..Barcelona
Eduard Porta ....Barcelona
Mario Castaño Romeo ....Bizkaia
Antonio Galaso Cruz ....Jaén
José L. Franco Caurel ....León
Juan Prados ....Madrid
Jaime Soriano Andreu ....Madrid
Humberto Pellegrini ....Madrid
Javier Rodríguez García .....Madrid
Alberto Alonso Jiménez .....Ourense
Juan P. Martínez Del Olmo ..Valencia
David Pertegas Lara ....Valencia

BANDA SONORA + TOALLA DE PLAYA DE GTA: VICE CITY

Manuel Pérez Roa ....Barcelona
Salvador Pérez Roa ......Barcelona
Jordi Rojas ....Barcelona
Juan Angullo Calderón ....Barcelona
David Del Olmo Suárez ....Madrid
Adrián González Mariscal ....Madrid
Fausto Pérez Vidal ....Madrid
Víctor Del Moral ....Madrid
Honorio Navarro Ellín ....Murcia
Pablo Garayzar Ruiz ....Vizcaya

Soluciones Pasatiempos

MICROMANÍA 104

1.C. King's Quest 6. **2.C.** Age of Wonders 2 **3.B.** Buffon **4. 1.A, 2.C, 3.A. 5. 1** (muchacho), **2** ("día D"), **3** (sustos), **4** (Beckham).

cupón de participación



Responde correctamente a todas las cuestiones que aparecen en los **PASATIEMPOS** y podrás ganar una de las 10 camisetas exclusivas de Micromanía que sorteamos entre todos los que consigáis dar con la solución correcta.

Mándanos una carta con las respuestas adjuntando los siguientes datos:

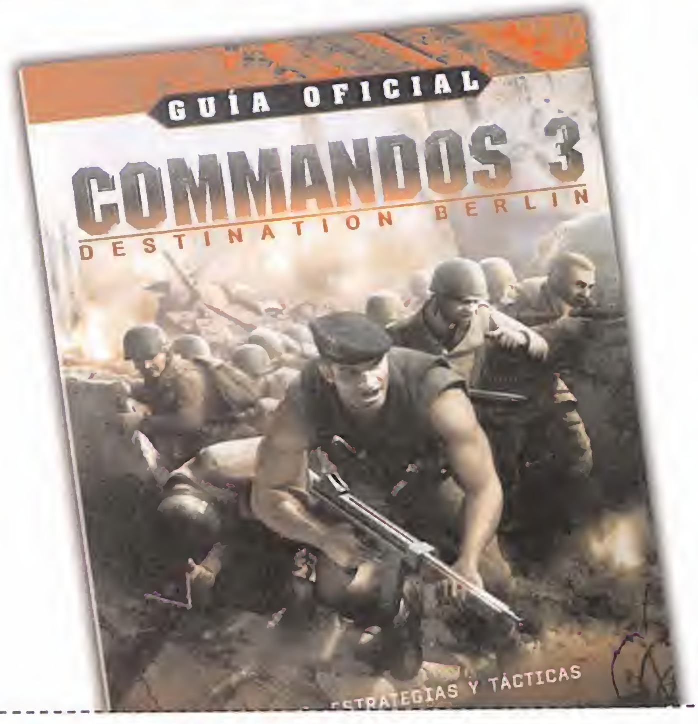
Nombre__________ Apellidos__________________________
Edad____ Dirección __________________________________
Ciudad y Provincia____________________________________
Código Postal ______________ Teléfono de contacto __________

Para participar, recorta y adjunta también este cupón. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que contengan este cupón junto con todas las respuestas correctas.

MICROMANÍA 105

Commandos 3

Guía Oficial del mejor juego de estrategia "Made in Spain"



El equipo de Micromanía ha trabajado codo con codo con los desarrolladores de Pyro Studios para realizar la «Guía Oficial de Commandos 3: Destination Berlin».

•Una solución íntegra, pantalla a pantalla con los mapas completos y los mejores consejos para las doce misiones en que se dividen las tres campañas del juego, desde las frías calles de Stalingrado, pasando por Europa Central, hasta Normandía, donde se produjo el desembarco aliado que significó el principio del fin de la guerra.

•Un completo reportaje sobre el proceso de creación del juego, con entrevistas al equipo técnico, que nos contará sus experiencias y las mejores anécdotas del desarrollo del programa.

•Una guía del modo multijugador, novedoso en esta entrega, para que puedas deslumbrar a tus amigos en las partidas online.

Una guía de lujo para un videojuego irrepetible. ¡Corre al quiosco más cercano antes de que se agote!

Play2Manía

Una revista de cine...

Todo sobre «Colin McRae 4». Descubre en el número 57 de Play2Manía todas las claves del mejor juego de rally para PS2. Además de un completo análisis de «Soul Calibur II», «La Gran Evasión» y muchos más.

•Suplemento especial: 36 páginas con los mejores juegos basados en película que llegan para PS2: «El Retorno del Rey», «Terminator 3», «Buffy Cazavampiros», «007 Todo o Nada», «Tigre c Dragón»...

•Guía coleccionable: Todos los secretos de «Kingdom Hearts» al descubierto: localización de tríos, enemigos...

•Comparativa juegos de rol: examinan los mejores RPG de PS2, para que no te pierdas ni uno: «Final Fantasy X», «Kingdom Hearts», «Dark Chronicle»...



Computer Hoy Juegos

El mejor «Commandos»... a examen

Este mes, los chicos de Computer Hoy Juegos han tenido mucho trabajo para ofreceros lo mejor.

•Un completo reportaje de «Commandos 3» fruto de semanas de profundo testeo con versiones cada vez más avanzadas, que se iban completando conforme Pyro añadía mejoras.

•Sus habituales test con las 48 pruebas de rendimiento de las novedades del mercado: «Star Wars Jedi Academy», «La Gran Evasión», «Tron 2.0», amén de «Midnight Club 2», «Line of Sight Vietnam» o la expansión de «Neverwinter Nights».

•Y además, noticias, avances con los videojuegos que no han salido del horno, los mejores trucos y guías, y todos los datos para comprar software y hardware sin meter la pata.



LO MÁS NUEVO

Componentes para mejorar tu PC se unen a una serie de interesantísimas innovaciones en periféricos, que harán las delicias de todos los amantes del hardware de vanguardia.

Televisión en segundo plano

Si estás currando con el ordenador y no quieres perderte lo que están echando en la TV, este dispositivo permite abrir una ventana para visualizar la televisión o fuentes externas como un DVD. Como funciona en modo autónomo, también puede usar el monitor sin necesidad de encender el PC.

Trust Combi TV-PC Pop View

- Precio: **135,49 euros** *(22.543 ptas)*
- Más información: Trust
- **www.trust.com**



Movimiento sin ataduras

La nueva tecnología inalámbrica "FastRF" de este modelo asegura la misma suavidad y precisión en el desplazamiento del cursor que en el mejor de los ratones con cable. Dispone de seis botones programables para que arraséis en los arcades de perspectiva subjetiva.

Logitech Cordless Clic Plus

- Precio: **59,99 euros** *(10.000 ptas)*
- Más información: **Logitech**
- **www.logitech.com**



Elige lo mejor

El Pc a la última

Lo más potente que puedes encontrar ahora mismo para convertir tu PC en la máquina de juegos definitiva.

- Procesador: **Intel Pentium 4 3.2 GHz**
- Placa base: **ABIT IC7-G MAX3**
- RAM: **Dos módulos de 512 MB DDR 466**
- Lector DVD: **Pioneer DVD120S**
- Grabadora: **Pioneer DVR-A06**
- Monitor: **Sony GDM-FW900 (24", 16/9)**
- Tarjeta gráfica: **GeForceFX 5900 Ultra**
- Tarjeta de sonido: **Creative SB Audigy 2**
- Altavoces: **Creative SoundWorks MegaWorks THX 5.1 550**
- Sistema Operativo: **Windows XP Prof.**
- Disco duro: **Western Digital WD360**
- Ratón: **Terratec Mystify Claw**
- Teclado: **Logitech Cordless Desktop MX**
- Volante: **Thrustmaster F1 Force Feedback**
- Joystick: **Saitek X45 Flight System**
- Gamepad: **Saitek P880**

Irresistible

El próximo 9 de octubre sale a la venta en todo el mundo la nueva consola portátil N-Gage. Con una pantalla a todo color y sonido estéreo es además un teléfono móvil GSM/GPRS, un reproductor MP3 (dispone de puerto USB para conectar al PC) y tiene conexión inalámbrica Bluetooth para partidas multijugador. Diez juegos («Moto GP», «Tomb Raider», «Virtua Tennis», etc.) estarán inicialmente disponibles.

Nokia N-Gage

- Precio: **299,99 euros** *(50.000 ptas)*
- Más información: **Nokia**
- **www.n-gage.com**





Sala de cine portátil

Lo más destacable de este reproductor DVD-Vídeo portátil es que incorpora una pantalla TFT de 7 pulgadas en formato 16:9, por lo que el visionados de las películas no perderá calidad ni mostrará franjas negras descomunales.

Woxter DVD Oynx Pro

▸Precio: **395 euros** *(65.722 ptas)*

▸Más información: **Plus Multimedia. Tel: 91 301 26 69**

▸**www.plusmultimedia.com**

Oír para creer

La tecnología 4GSound de esta revolucionaria tarjeta de sonido de Terratec procesa las señales de sonido multicanal tanto de juegos (DirectSound3D, EAX) como de películas (Dolby Digital, DTS) y recrea siete canales de sonido reales y uno de subgraves para rodearnos con una acústica envolvente sin precedentes.

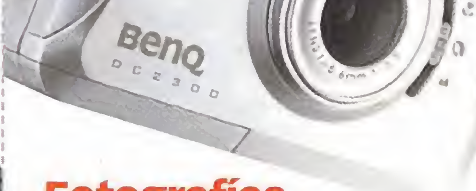
Terratec Aureon Space 7.1

▸Precio: **A consultar.**

▸Más información: **Terratec**

▸**www.terratec.net**





Fotografías de exposición

Esta avanzada cámara digital cuenta con un sensor de imagen de 2.1 megapíxeles que gracias a la tecnología HIT exclusiva de Benq registra imágenes con una resolución de 3 megapíxeles. Tiene una memoria interna de 8 MB ampliables con tarjetas SD.

Benq DC2300

▸Precio: **118,16 euros** *(19.636 ptas)*

▸Más información: **Benq. Tel: 93 556 08 00**

▸**www.benq.es**

¿Quieres altavoces?

El complemento ideal para la tarjeta de sonido Aureon 7.1 Space que comentamos en esta sección es este conjunto de altavoces, con nada menos que siete satélites y un subwoofer. El sistema tiene una potencia total de 84W y con la tecnología "SurFE" procesa el sonido en 7.1 partiendo de fuentes en multicanal 5.1

Terratec HomeArena TXR884

▸Precio: **A consultar.**

▸Más información: **Terratec**

▸**www.terratec.net**



Novedades

Micromanía recomienda

Gracias a una bajada de precios sin precedentes, los portátiles le están ganando terreno a los ordenadores de sobremesa. Y no sólo en el ámbito profesional, porque los últimos modelos integran lo último en procesadores y aceleradoras 3D para que el software de entretenimiento se pueda disfrutar en cualquier parte sin reducir la calidad gráfica. Un buen ejemplo lo encontramos en el Fujitsu Siemens Amilo A6600, que integra un procesador Athlon XP 2400+ con tecnología AMD PowerNow! para aumentar la duración de la batería, 512 MB de memoria DDR, pantalla TFT de 15 pulgadas, chipset ATI IGP 320 con aceleradora 3D integrada compatible DirectX y con 64 megas de memoria gráfica. Su precio es de 1.500 euros y podéis encontrar más información en www.fujitsu-siemens.es

Si echas de menos más calidad de sonido o aceleración de audio 3D que te envuelve en los juegos de acción, te recomendamos esta tarjeta de sonido externa USB de Terratec, que soporta DirectSound3D, EAX y Aureal A3D, los estándares de sonido multicanal interactivo. Además, su procesador Envy 24HT de VIA, soporta Dolby Digital, DTS y Dolby ProLogic II para el sonido de los DVD-Vídeo. Dispone de salidas analógicas 5.1, toma de auriculares, de micrófono y entrada de línea. Es ideal para portátiles porque es muy fácil de instalar y configurar y se comporta como cualquier tarjeta de sonido PCI. Su precio es de 95 euros.

Los ordenadores compactos de diseño, conocidos como "barebone" están revolucionando el mercado porque su estética y reducidas dimensiones no están reñidas con las prestaciones de un sobremesa, simplemente renuncian a las bahías de expansión y futuras ampliaciones. Si os habéis decidido por este peculiar estilo de PC, echadle un vistazo a este bello modelo, el Shuttle SK41G, que puede montar un procesador Athlon XP en una placa base con chipset VIA KM266, tarjeta aceleradora 3D integrada VIA Savage 8, 256 MB de memoria DDR y tarjeta de sonido 5.1. Su precio es de 230 euros en APP Informática, www.appinformatica.com



Si te has cansado de las aburridas cajas estándar y buscas una torre de aluminio que aúne belleza con capacidad de refrigeración, te recomendamos que vayas directo a por la Thermaltake XaserIII VM3000A. Construida integramente en aluminio, dispone de una ventana de metacrilato y múltiples ventiladores de rodamiento de bolas. Dispone de un completo display de temperaturas de los sensores de la CPU, así como reguladores de RPM para los ventiladores. Más información en www.thermaltake.com



Estrenos DVD

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES



El éxito de la saga de los anillos continúa, convenientemente potenciado por el agresivo despliegue de campañas promocionales y de ventas que consiguen que, por ejemplo, te encuentres la versión en DVD de "El Señor de los Snillos: Las Dos Torres" en cualquier lugar (desde un supermercado hasta un quiosco de prensa). Como ya empieza a ser habitual cuando de un gran lanzamiento se trata, nos encontramos con dos discos. En el primero está la película dirigida por Peter Jackson; en el segundo se han incluido los clásicos extras para conocer más los entresijos del largometraje: anuncios de televisión, cortometrajes, algún videoclip o avances de la continuación cinematográfica de la saga, entre otros.

ATRAPADA



La guapa Charlize Theron y la polémica rockera Courtney Love son los principales "ganchos" de "Atrapada", una película de suspense e intriga que comienza con un plan para secuestrar a una niña rica (24 horas de retención, familia que paga, toma el dinero, a correr y a darse la gran vida) que se complica por el asma que sufre la susodicha y porque los padres que deben pagar el rescate resultan no ser tan sumisos como estaba inicialmente previsto. En la versión en DVD de "Atrapada" se puede encontrar un final alternativo al elegido para el montaje cinematográfico, escenas desechadas en el proceso de montaje, comentarios de los protagonistas del filme, el "cómo se hizo"...

CUATRO BODAS Y UN FUNERAL



Hugh Grant y Andie MacDowell bordaron sus papeles en esta comedia romántica de gran éxito comercial cuando fue estrenada en las salas cinematográficas (allá por mediados los noventa). Jugando con los equívocos, las situaciones sorprendentes y la ironía de unos diálogos inteligentes, el director Mike Newell consiguió que el espectador riera y sonriera durante algo más de media hora. Los extras que incluye esta versión en DVD de este largometraje no son demasiados, así que su principal atractivo es seguir las andanzas de Hugh y Andie de boda en boda, para ver si el romance termina en algo más sólido.

Regatea sin miedo

Las jugadas avanzadas de los simuladores deportivos exigen un gamepad con palanca analógica, y este modelo de Logitech dispone de dos, sin olvidar los 12 botones programables y un D-Pad de gran precisión. Se conecta vía USB.

Logitech Dual Action Gamepad
- Precio: **30 euros** *(5.000 ptas)*
- Más información: **Logitech**
- **www.logitech.com**



Todo en uno

Ya conocemos la potente aceleración 3D y el soporte DirectX9 del procesador gráfico ATI Radeon 9600 Pro, pero si además necesitas capturar vídeo y una sintonizadora de TV con mando a distancia, este modelo dispone de todas estas funciones para unificar lo que normalmente requiere varias tarjetas.

ATI All-in-Wonder 9600 Pro
- Precio: **380 euros** *(63.226 ptas)*
- Más información: **ATI**
- **www.ati.com**



Entornos 3D "planos"

Un precioso monitor TFT de 15 pulgadas diseñado para su uso con videojuegos y películas DVD-Vídeo. Con un contraste insuperable y una resolución máxima de 1024x768.

Sony TFT HS53L
- Precio: **338 euros** *(56.238 ptas)*
- Más información: **Sony. Tel: 902 402 102**
- **www.sony.es**



Multimedia para trotamundos

Con su memoria de 256 MB para contener MP3 o utilizarse como disco duro portátil, sintonizador de radio FM integrado, dictáfono para grabación de voz y hasta 23 horas de duración de las baterías, este reproductor digital portátil es todo un compendio de versatilidad en tamaño bolsillo.

Iriver MP3 IFP-390T
- Precio: **247 e.** *(41.097 ptas)*
- Más información: **APP Informática.**
- **www.appinformatica.com**



Tecnología en movimiento

Un portátil de última generación con la tecnología Intel Centrino, que proporciona un rendimiento elevado, ideal para los videojuegos, con un consumo de batería mínimo. Integra un Pentium 4 a 1.7 GHz, 512 MB de memoria DDR y chip gráfico Mobility Radeon 9000 para que se le resista ni el más complejo entorno 3D.

Benq JoyBook 5000

▸Precio: **1226 euros** *(203.989 ptas)*

▸Más información: **Benq. Tel: 93 556 08 00**

▸**www.benq.es**



Sonido de cine

Si pensabas que tener una aceleradora de sonido 3D compatible con DirectSound3D que además te permita alucinar con el Dolby Digital de los DVD-Vídeo salía por un ojo de la cara, échale un vistazo a este modelo de Genius, imbatible en relación calidad/precio.

Genius SoundMaker Live 5.1

▸Precio: **24 euros** *(3.993 ptas)*

▸Más información: **Genius**

▸**www.genius-kye.com**

No molestar

Los sistemas de refrigeración pasiva y por agua empiezan a ganar terreno a la ruidosa refrigeración forzada por ventiladores, y esta tarjeta gráfica no hace ni "mu" gracias a su fenomenal disipador de cobre, capaz de mantener en una temperatura óptima al potente procesador gráfico ATI Radeon 9600 Pro, uno de los más rápidos de la actualidad y con soporte nativo de DirectX9 para disfrutar de los efectos avanzados de «Far Cry» o «Half-Life 2».

Sapphire RADEON 9600 Atlantis Pro Ultimate Edition

▸Precio: **115 euros** *(19.134 ptas)*

▸Más información: **Sapphire**

▸**www.sapphiretech.com**



Sonido dinámico

Con un espectacular acabado metálico, el sonido de este conjunto de altavoces 2.1 no tiene precisamente nada de metálico, sino todo lo contrario, sorprende por su perfecta respuesta en todas las frecuencias, especialmente las que están por debajo de 150 Hz, que suenan con pegada a través del subwoofer de madera.

Trust 2500P 2.1 SoundForce

▸Precio: **34 euros** *(5.657 ptas)*

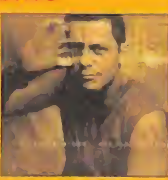
▸Más información: **Trust**

▸**www.trust.com**



Panorama musical

ALEJANDRO SANZ NO ES LO MISMO



¿Hay alguien que no sepa que Alejandro Sanz ha sacado un nuevo álbum? ¿Queda todavía algún seguidor del artista que no haya dicho que el disco es "raro"? ¿Quién no ha escuchado declaraciones del cantante sobre el compromiso con los más débiles? Si el lector contesta que sí a una sola de las preguntas, o es un marciano o no ve ni un segundo de tele. Puestas así las cosas, confirmar que "No es lo mismo" mezcla el rap, el flamenco y las baladas y que a Alejandro le ha salido una vena de denuncia social de lo más explícita.

LOU GARX CAMINANDO



Sonidos fronterizos de rock y de parranda constituyen el argumento principal de las canciones del nuevo disco de Lou Garx, "Caminando". Hecho aquí pero muy americano, con mucha pasión y desgarro, con historias desaforadas y apasionadas, y colaboraciones de músicos como Mercedes Ferrer, Andrés Calamaro o Javier Andreu, entre otros. Lou Garx tiene garra cantando con una voz que parece afinada a base de margaritas.

DANZA INVISIBLE PURA DANZA



A los andaluces de Danza Invisible les ha dado en su último disco, "Pura Danza", por el pop bailable. Nunca les ha gustado repetirse y tras un álbum como "Efectos Personales", no es de extrañar que para su nueva entrega de canciones hayan optado por lo extrovertido, lo marchoso, el vacile... por el lado irónico, divertido y sensual de la vida, en definitiva. Formación veterana entre las veteranas que conocieron sus primeros momentos de gloria en la década de los ochenta.

995 KOMPETICIÓN



Detrás de 995 y "Kompetición" se esconde un trabajo colectivo, un osado reto entre MC's que a golpe de rap luchan con sus rimas: El Chojin, Lirco, Dobleache, Payo Malo, Hablando en Plata, El Imperio, El Micro, Chicano, Black Bee y un largo etcétera de gente que tiene muchas cosas que decir empuñando un micrófono en este curioso disco.

Las gentes del hip hop se hermanan para competir y pelear sin armas de destrucción masiva, con las voces como argumento y el mensaje como bomba demoledora para bailar, denunciar, pensar, expresarse o, simplemente, pasar un buen rato de buena música. Una buena excusa para acercarse al mundo del hip hop si todavía no lo conoces.



Índice

Infomanía

La aplicación interactiva de los CDs está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el CD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

LAS MEJORES DEMOS PARA PC

Este mes, en los CDs, más de un Giga de información con las demos para PC más esperadas y todo lo que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

STARSKY & HUTCH

Misión demo

A finales de los 70 una serie invadió las pantallas de televisión calando hondo entre todos aquellos que la disfrutaban. Esta serie tenía como protagonistas a una pareja de detectives, que a bordo de su Ford Torino rojo se ven ahora reflejados en un título de PC donde la emoción de las persecuciones forman gran parte de la jugabilidad del título. En la demo podrás jugar una de las misiones de la versión completa en la que habrás de perseguir y detener a un vehículo azul. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Simulador/Velocidad**
- Compañía: **Minds Eye Productions**
- Distribuidor: **Planeta DeAgostini**
- Lanzamiento: **11/07/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **107 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 500 MHz**
- RAM: **128 MB** ▸HD: **272 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursores: **Movimiento**
- Espacio: **Freno de mano**
- Alt: **Disparo**

JEDI KNIGHT: JEDY ACADEMY

Dos misiones individuales

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Raven Software**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **15/10/2003**
- Idioma de la demo: **Castellano**
- Espacio: **187 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▸SO: **Windows 98/ME/2000/XP** ▸CPU: **Pentium III 450 MHz** ▸RAM: **128 MB** ▸HD: **187 MB** ▸Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible OpenGL con 32 MB** ▸Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▸**DirectX 9.0a**

CONTROLES BÁSICOS: ▸W/S/A/D: **Movimiento** ▸Ratón: **Vistas** ▸Botón dcha.: **Disparo** ▸R: **Acción**





Nuevamente otro título ambientado en el amplio universo Star Wars. La continuación de la saga se centra en la academia, donde un aplicado padawan intentará seguir los pasos del maestro Luke Skywalker. Podrás seguir el buen camino o pasarte al lado oscuro, en donde deberás luchar contra las fuerzas del bien, contra tu propio maestro. Por el momento os ofrecemos una demo de este título en la que podrás jugar dos misiones individuales. La elección de las armas es vital para conseguir alcanzar los objetivos de cada misión. Contarás con el apoyo de Chuwaca, que hará las veces de escolta y compañera. **Disco 1**

FREEDOM FIGHTERS

Una misión demo

En plena Guerra Fría, los soviéticos han invadido las principales ciudades de Nueva York. Por supuesto en las calles la gente ha organizado una resistencia armada contra el invasor. En estas circunstancias nos encarnaremos en la piel de un personaje que, junto a otros compañeros de batalla, comenzará se enfrentará a los soviéticos. En la demo tendrás que completar los objetivos de una de las misiones del juego. Vigila la munición. **Disco 1**



FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Io Interactive**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Lanzamiento: **Por determinar**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **76 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 733 MHz**
- RAM: **128 MB** ▸HD: **86 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- W/S/A/D: **Movimiento** ▸Ratón: **Vistas**
- Botón dcha.: **Disparo**
- Espacio: **Saltar**

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en los CDs, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico: satmicromania@micromania.es.

CALL OF DUTY

DEMO DEL MES Micromanía DEMO DEL MES

Una misión individual

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Infinity Ward**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **15/11/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **174 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 700 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **181 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 32 MB** ▶Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 9.0a**

CONTROLES BÁSICOS: ▶W/S/A/D: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas** ▶Botón dcha.: **Disparo** ▶Espacio: **Saltar**







Esperábamos esta demo como agua de mayo porque se trata de uno de los juegos que marcarán un punto de inflexión, tal y como lo hicieron otros títulos inolvidables en su momento; un antes y un después. Algunos miembros del equipo de creadores de «Medal of Honor» nos deleitan nuevamente con este nuevo título ambientado en la Segunda Guerra Mundial, y aunque todavía habremos de esperar un poco para disfrutar de la versión completa, podrás disfrutar de esta demo para un solo jugador en la que habrás de tomar la "zona cero" de una villa plagada de enemigos. Además del fuego de ametralladora al que te verás sometido por parte de los soldados, los ataques aéreos serán continuos y habrás de intentar no verte afectado por la metralla de las bombas que lanzan los aviones. Escoge una buena posición y asegúrate de haber terminado con todos los enemigos antes de seguir avanzando porque si no te puedes llevar una buena sorpresa. Vigila tu espalda y no desprecies ningún hueco para refugiarte de la lluvia de acero, por pequeño que sea. Por el camino encontrarás munición abundante y suficientes botiquines para ir curándote de las heridas. Y recuerda, ahora eres un soldado y debes comportarte como tal. Que nada te distraiga del sagrado deber de defender tu patria en este conflicto bélico de escala mundial. Suerte, y disfruta del avance que te ofrecemos de este sensacional título. **Disco 2**

HOMEWORLD 2

Tutorial, skirmish y misión demo

Nuevamente volveremos a disfrutar de los grandes escenarios y ataques en pleno espacio del clásico «HomeWorld» en esta secuela. Pero mientras se ultiman los detalles del juego completo, podemos disfrutar de esta demo que nos permitirá jugar el tutorial, una partida "skirmish" y una misión de la campaña. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Relic Entertainment**
- Distribuidor: **Vivendi Universal**
- Lanzamiento: **Por determinar**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **141 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 833 MHz**
- RAM: **256 MB** ▶HD: **196 MB**
- Tarjeta gráfica: **Tarjeta de sonido aceleradora 3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

BATTLEFIELD 1942 - SECRET WEAPONS OF WORLD WAR II

Demo multijugador e individual

En la demo podrás disfrutar del modo individual (un mapa completo en el que tendrás que tomar un pueblo) o bien del multijugador, a través de Internet o de red local. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Digital Illusions**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Lanzamiento: **19/09/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **164 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 500 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **179 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 32 MB** ▶Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- W/S/A/D: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas**
- Botón dcha.: **Disparo**
- Espacio: **Saltar**

Previews





DEUS EX: INVISIBLE WAR

Trailer del juego

▶Género: **JDR** ▶Compañía: **Ion Storm** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Lanzamiento: **01/04/2004** ▶Idioma: **Inglés**

La esperada secuela de «Deus Ex» ya está aquí. La acción se sitúa esta vez veinte años después en el tiempo, momento en el que entrarán en escena numerosos personajes ya conocidos por todos. En esta segunda entrega se seguirán conservando los puntos fuertes que hicieron grande la primera parte. La mezcla de componentes de rol y acción alcanza ahora proporciones magníficas permitiendo disfrutar de la historia de dos maneras bien diferentes. Podremos acabar el juego sin haber matado a ni un solo personaje, o bien no haber dejado ni uno solo en pie. **Disco 2**

PANDA QUICK REMOVE

Prevención y limpieza

FICHA TÉCNICA:
▶ Género: **Antivirus** ▶ Compañía: **Panda Software** ▶ Distribuidor: **Panda Software** ▶ Lanzamiento: **Ya disponible** ▶ Idioma: **Castellano**



El CD número 2 del pasado número 104 de Micromanía se veía afectado por una macro que puede haber traído de cabeza a algún usuario, por lo cual os pedimos disculpas. Se conoce por macro, una subrutina –generalmente programadas en lenguaje Visual Basic– que, al ejecutarse, puede ser detectada e identificada como virus por un programa antivirus. No obstante, no lo es. Aquí os ofrecemos la manera de eliminar por completo esta macro. Para ello, Panda Software ha puesto en nuestras manos una pequeña aplicación que consigue quitar del sistema los restos de la misma. Además, estas "vacunas rápidas" permiten mantener una alta prevención contra todos aquellos virus de última generación aparecidos por Internet, como el Blaster y el Sobig en todas sus variantes. Igualmente aprovechamos la ocasión para incluir la última versión de Panda Antivirus Titanium, en versión shareware, con la que podrás mantener una prevención permanente en el equipo. **Disco 2**



RUGBY 2004

Australia vs Inglaterra

En esta demo podrás jugar un interesante partido entre dos de las selecciones más fuertes del mundo, Inglaterra y Australia. El espectáculo en cualquier caso está asegurado, así como las preciosas jugadas de estrategia y las largas carreras. Enfúndante el sweter de tu selección preferida y sal a ganar. Y usa la cabeza. El rugby no es sólo fuerza. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
▶ Género: **Simulador deportivo**
▶ Compañía: **HB Studios**
▶ Distribuidor: **Electronic Arts**
▶ Lanzamiento: **09/2003**
▶ Idioma de la demo: **Inglés**
▶ Espacio: **113 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶ SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶ CPU: **Pentium III 733 MHz**
▶ RAM: **128 MB** ▶ HD: **166 MB**
▶ Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
▶ Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶ **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
▶ Cursores: **Movimiento**
▶ S: **Placar/golpear**

MADDEN NFL 2004

Un partido entre dos equipos

Uno de los deportes más seguidos en los Estados Unidos es sin duda el fútbol americano. Ahora en esta demo podrás jugar un partido de la liga NFL entre Oakland Raiders y Tampa Bay Buccaneers, dos de los mejores equipos que hay ahora mismo en los Estados Unidos. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
▶ Género: **Simulador deportivo**
▶ Compañía: **E.A. Sports**
▶ Distribuidor: **Electronic Arts**
▶ Lanzamiento: **15/10/2003**
▶ Idioma de la demo: **Inglés**
▶ Espacio: **67 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶ SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶ CPU: **Pentium III 700 MHz**
▶ RAM: **128 MB** ▶ HD: **92 MB**
▶ Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
▶ Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶ **DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS:
▶ Cursores: **Movimiento**
▶ Espacio: **Menú**

ROLAND GARROS 2003

Un partido a dos juegos

A pesar del final de la temporada, en tu ordenador podrás seguir jugando gracias a la nueva versión 2003 del clásico «Roland Garros», que prosigue su evolución con mejores gráficos, más jugabilidad y mejor IA. Prueba este nuevo simulador de tenis y demuestra quien es el rey de la pista. **Disco 1**

FICHA TECNICA:
FICHA TÉCNICA:
▶ Género: **Deportivo**
▶ Compañía: **Carapace**
▶ Distribuidor: **Virgin Play**
▶ Lanzamiento: **1/06/2003**
▶ Idioma de la demo: **Francés**
▶ Espacio: **32 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶ SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶ CPU: **Pentium III 500 MHz**
▶ RAM: **128 MB** ▶ HD: **35 MB**
▶ Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB**
▶ Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶ **DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS:
▶ Cursores: **Movimiento**
▶ Teclado numérico: **Golpeos**

Actualizaciones

Rainbow Six: Raven Shield

Actualización a la versión 1.4.
Con esta actualización se han solucionado algunos problemas de sonido detectados, además de optimizar el código para mejorar la velocidad durante el juego y solucionar algunos problemas detectados en la validación de la clave del CD.

IL-2: Forgotten Battles

Actualización a la versión 1.1
Soluciona importantes defectos encontrados en la versión final.

Emperor: Rise of the Middle Kingdom

Actualización a la v. 1.0.1.0.
Este archivo corrige numerosos problemas del juego, pero además incorpora nuevos escenarios para el modo multijugador y una nueva campaña que se une así a las ya existentes en el juego completo.

Will Rock

Actualización a la versión 1.2.
A partir de ahora podrán jugar hasta seis jugadores en cooperativo en red local. Además se escuchará un sonido cuando alguien escriba en el chat privado del juego y se ha mejorado la estabilidad de las partidas multijugador.

Battlefield 1942

Actualización a la versión 1.45.
Este archivo actualiza el juego desde la versión 1.40 del mismo. Corrige aspectos generales del juego.

Tron 2.0

Actualización a la versión 1.02.
El equipo de desarrollo no ha dado explicaciones sobre las mejoras que realiza esta actualización.

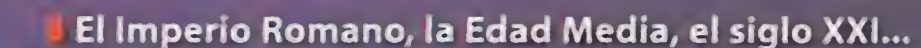
T.R.: El Ángel de la Oscuridad

Actualización a la versión 49.
Este archivo soluciona los cuelgues que se producían en el juego. Añade además un arma e incorpora compatibilidad con nuevos sistemas de reproducción de animaciones.

Chariots of War

Actualización a la versión 1.14.
Este archivo incorpora todos los nuevos mapas que se han ido publicando sueltos desde la salida de la versión final. Además soluciona algunos errores.

Todas las actualizaciones se encuentran en el Disco 1



TRES Nº1 DE LA ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL REUNIDOS EN UNA COLECCIÓN IMPRESCINDIBLE

Multi[ ] Estrategia



Imperivm · Tzar - Edición de Oro · Real War

Imperivm: Mes de septiembre del año 51 a.C. Las legiones de Roma, al mando de Julio César, afrontan el momento decisivo de la guerra de las Galias. Dos mil años después Imperivm te propone tomar partido en el pulso entre las aguerridas naciones galas y el poderoso Imperio Romano. **Tzar - Edición de Oro:** Sir Lancelot, el Cid Campeador, Almanzor, el mago Merlín... Más de 100 personajes doblados por actores de cine dan vida a cuatro intensas y divertidas campañas: "El poder de la Corona", "El Rey Arturo y Excalibur", "El Cid y La Reconquista" y "El Imperio de Gengis Khan". **Real War:** Emboscadas, desembarcos, incursiones paracaidistas... Juega con unidades reales de tierra, mar y aire en dos campañas en las que podrás guiar a la fuerza multinacional del Ejército Aliado o a las tropas del Ejército Rebelde Soviético en localizaciones reales.

16

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

MultiEstrategia incluye manuales completos con pistas y consejos para ayudarte a conseguir la victoria.



19'95€
PC · CD-ROM



Los títulos FX se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática